月刊 NEO·GEO FREAK

1997年9月1日発行（毎月1回・1日発行） 第3巻第9号 通巻28号

SNK公認[NEO·GEOオフィシャル情報誌]

NEO·GEO CDZ

ネオジオフリーク

9月号 1997 590yen 芸文社

NEO GEO

KOF'97

特別付録 スペシャル・ポスター



連載

生駒治美"碧い砂時計"

安井邦彦"遊びは終わりだ!!"

野中政宏"へへ、燃えたろ?"

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

★邪天降臨之章・終盤攻略

★妖花慟哭之章・序盤〜中盤攻略

ハイパーネオジオ64情報

SNK新作情報

幕末浪漫 月華の剣士

★対人戦ワンポイント講座&必殺技解析

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97


WELCOME TO
WARNING
REWARD
MISSING



NEO GEO
The Future Is Now
SNK
COMING UP!!
THE KING OF FIGHTERS '97
ザ・キング・オブ・ファイターズ '97、ネオジオで登場！
©SNK 1997
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(338)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
NEO GEOはSNKの商標です。
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp

SCITRON LABEL NEW RELEASE

PONY CANYON　SCITRON

CD 97.8.20 ON SALE　-SCITRON 1500 SERIES-

THE KING OF FIGHTERS '97

SNK 新世界楽曲雑技団



CD:PCCB-00273(12cmCD+8cmCD)　¥1,835(税込)

KOF'97オリジナルアルバムはなんと! 2枚組で登場。S.E. COLLECTIONを含め42曲で大満足のオリジナルサウンドCDに、大人気キャラクターのVOICE COLLECTIONのみ収録のシングルCDが付いています。新キャラクターも加わり、とどまるところを知らないKOF!　解説書、楽譜付き。

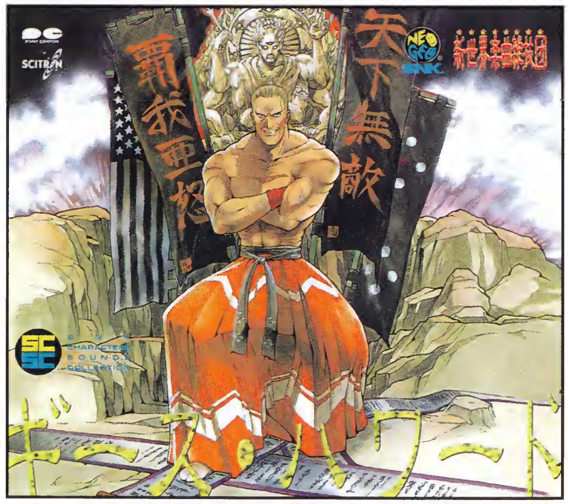
<収録曲>DISC 1:ORIGINAL VERSION/S.E. COLLECTION
DISC 2(Siugle):VOICE COLLECTION

初回特典:スーパーピクチャーCD

CD 97.8.20 ON SALE　-SNK Characters Sounds Collection- Vol.3

ギース・ハワード

SNK 新世界楽曲雑技団



CD:PCCB-00275　¥1,529(税込)

-SNK Characters Sounds Collection-
サイトロンレーベルに新たなコレクションシリーズが登場しました。その名も「SNKキャラクターズサウンズコレクション」。今絶大な人気を誇るSNKのゲームキャラクター達。ゲーム単位ではなくキャラクター自身にスポットを当てたミュージックアルバムが、¥1,529という低価格で発売されます。今まで登場した全作品から、テーマ曲&ボイスを完全収録し、さらに加えてキャラクターの個性に合わせた企画を、新録音で毎作品盛り込んで行きます。ゲームファン、キャラクターファンどちらにとっても必聴のアイテムです。

餓狼伝説登場以来、SNKキャラクターの中に悪の帝王として君臨し続けた"ギース　ハワード"。
そんな彼の軌跡と悪の美学を余すところなく表現。
新録ナレーションにより、彼の魅力と謎に迫る。

初回特典:スーパーピクチャーCD

CD 97.8.20 ON SALE　-SCITRON 1500 SERIES-

Star Sweep

AXELA

新感覚アクションパズルゲーム「スタースイープ」　ゲームの斬新さもさることながら、キャラクターの可愛らしさでも話題の作品から、アーケード版オリジナルサウンド&プレイステーション用アレンジサウンドを全収録。さらにボーナストラックとして、なんと細江槇治、佐宗綾子によるアレンジバージョンも収録されています。　声優としても人気急上昇、鈴木真仁のキュートボイスも含め、ゲーム中のボイス&S.E.も完全収録。ゲームファン必聴の1枚です。解説書、楽譜付き。

<収録曲>アーケードバージョン/コンシューマーバージョン/ボーナスリミックス・Chinese Children（細江 槇治アレンジバージョン）・Island of Rio （佐宗綾子アレンジバージョン）/ボイスコレクション/S.E.コレクション

初回特典:CDサイズ・カラーステッカー

CD:PCCB-00274　¥1,529(税込)

CD 97.8.20 ON SALE　-Fantastic Character Series-

卒業Vacation

Marcus / 毎日コミュニケーションズ

話題の新キャラ、牧島有希（保坂美由紀役）、岡本麻見（星野明日香役）、岡田純子（安達妙子）3人のVOCALによる真夏のキュートなナンバー、オープニングテーマ「はっぴい ばけーしょん」のフルサイズ収録に加えて、3人それぞれのキャライメージに合わせたキャラクターテーマ（VOCAL）、そしてゲームに収録されたオリジナルサウンドを再レコーディング！

初回特典:CDサイズ・カラーステッカー

CD:PCCB-00276　¥2,548(税込)

CD 97.9.3 ON SALE　-RADIO DRAMA-

卒業Vacation　ドラマCD

Marcus

CD:PCCB-00277　¥2,548(税込)

CD 97.8.6 ON SALE　-RADIO DRAMA-

悠久幻想曲　ドラマCD

MediaWorks

エンフィールドの街で繰り広げられる笑いと涙(?)の大巨編ドラマ!!
「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ完全版!!

CAST:氷上恭子、長沢美樹、子安武人、南　央美、西原久美子、丹下　桜、置鮎龍太郎、吉田理保子　他
演出:千葉　繁

CD:PCCB-00272　¥2,548(税込)

「子安、氷上のゲムドラナイト」
好評放送中!

日時：毎週日曜日
東京放送(TBS/東京/954kHz)　深夜25：00～25：30
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)　深夜25：00～25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)　21：25～21：55
RKB毎日放送(RKB/九州/1278KHz)深夜24：40～25：10

パーソナリティー
子安武人、氷上恭子
8月放送中のラジオドラマは
「卒業Vacation」
9月放送予定のラジオドラマは
「THE KING OF FIGHTERS '97」

PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL : http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で。

NEO·GEO FREAK 9月号

CONTENTS

★＝プレゼントのあるページを表してます
☆＝賞品制度を導入している投稿ページを表してます

表紙●ザ・キング・オブ・ファイターズ '97 ©SNK 1997
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）



設定原画を大公開!!

速報！

幕末浪漫 月華の剣士

剣劇浪漫対戦ゲーム ここに見参!

SNK		
業務用MVS	発売日未定	価格未定
家庭用ROM	－	－
家庭用CD	－	－
SS	－	－
PS	－	－
容量未定	格闘アクション	

　このたび、急遽SNKから２Ｄの新作格闘ゲームが発表された。
　その名も『幕末浪漫　月華の剣士』。
　タイトルから分かる通り、幕末という動乱の時代を舞台に12人の剣士が壮大な闘いを繰り広げる〝カタナバトル〟だ。
　今回はストーリーと登場する12キャラの設定原画を紹介するぞ！



～ストーリー～

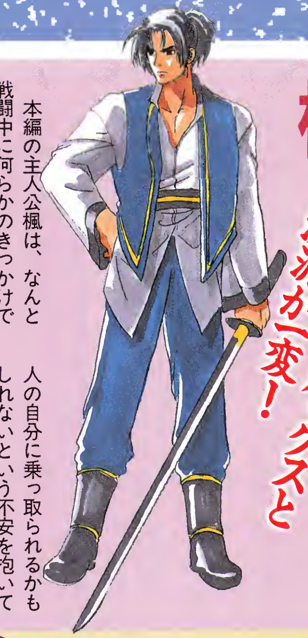
未曾有の混乱、天災、そして「魔人復活」。そんな混乱に立ち向かう者たち、互いに引き寄せあう大いなる運命の糸…。

　太古の昔より存在する2つの世界…。生者が世界「現世(うつしよ)」と、死者が在りし地「常世(とこよ)」。
　…この2つを繋ぎし境界を「地獄門」と呼ぶ。そして、遥か神話の時代より、この境界を守りし存在「四神(しじん)」。「東の青龍(仁)」、「西の白虎(義)」、「南の朱雀(忠)」、そして「北の玄武(礼)」。
　人の世の歴史の影で、彼らは代を重ね、その役をこなし続けていった。

　…時は流れ、「幕末」。
　二百年以上続いた徳川幕府。長き平安の果てに武士は牙をなくし、人々は平和という「箱庭」の中で新たな「混乱」の兆しを感じはじめていたその頃、四神の一人〝朱雀〟の暴走によって引き起こされた未曾有の混乱――突然の動乱、日本全土を席巻する未曾有の天災、「魔人復活」の噂――かつてないほどの「混乱」の中、人々はただ絶望しているかに見えた。
　しかし、そうではない者たちがいた。いまだその牙を失わず、「混乱」に立ち向かう者たち、動乱の真の原因を確かめようとする者、その原因を知り、とめようとする者。また、図らずも原因の中枢を担ってしまった者、この機に乗じて、野望を巡らす者、「魔人復活」に惹かれる者。それぞれの思惑を胸に、大いなる運命に導かれし者たちの闘いがはじまる。

楓(かえで)

戦闘中にルックスと流派が一変！



本編の主人公楓は、なんと戦闘中に何らかのきっかけで覚醒し、容姿と格闘スタイルが変わってしまう。普段は髪の毛サラサラの優しい少年だが、覚醒すると髪の毛はとがった金髪になり、性格の方も一変、ワイルドになるのだ。

しかし、楓自身は覚醒を何度も続けると、自分がもう一人の自分に乗っ取られるかもしれないという不安を抱いているらしい。

年齢：17歳
格闘スタイル：活心一刀流（刀剣を使う、基本性能の高い剣術）

ストーリー

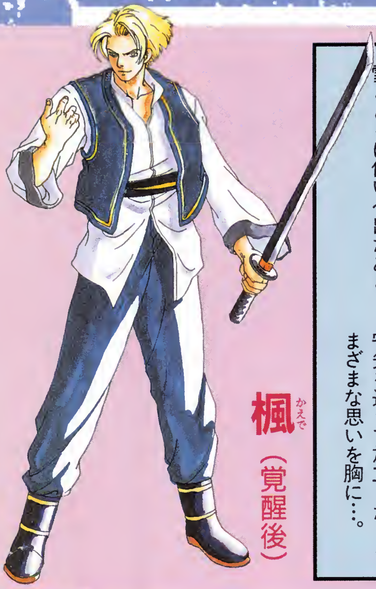
剣術の師匠に拾われ、守矢、雪とともに兄弟のように育てられた。その頃から、楓には不思議な力があり、時々彼らを驚かせた。

楓にとっては守矢と雪は家族同然であり、なかでも剣術を教えてくれた守矢は、特に信頼のある人物であった。

しかし、楓が12歳になったある日、事件は起こった。雪とともに使いへ出たあと、道場に戻った楓が見た光景は、すでにこときれた師匠と、血のついた刀を握る守矢の姿だった。

今まで信じていたものが目の前で崩れ去り、楓は夢中で守矢に斬りかかっていた。守矢は楓の刀を避けようともせず、左肩に食らい、何もいわずに道場を去ってしまった。

それから5年…、楓は事件の真相を知るため、そして師匠の仇を討つために、守矢を追って旅立った。さまざまな思いを胸に…。



楓(かえで)（覚醒後）

御名方 守矢(みなかた もりや)

孤高の天才剣士



自分の未熟さに責任を感じ、あえて師匠殺しの汚名を被った守矢。

彼は、ロングコートっぽい着物を着て渋く決めている。自分がいいと思ったものは取り入れていく性格なので、アクセサリーなど少し西洋のものなども身につけているらしい。結構おしゃれさんかも。

年齢：22歳
格闘スタイル：活殺逸刀流（刀剣を使うオーソドックスな剣術）

ストーリー

没落士族の末裔である守矢は、その剣術の才を認められ、楓、雪と同じ師匠に引き取られた。守矢の剣術の才は、その後数年で、師匠の実力を越えるほどのものになった。

守矢は、剣術を教え家族を与えてくれた師匠を、心から尊敬していた。しかし、17歳のある日、一人の男によって、それは打ち砕かれた。男は異国風の衣装を身にまとい、氷のような目つきをしていた。

まさに一瞬の出来事で、守矢は一撃を放つのがやっとであった。薄れゆく意識の中で、男が首筋を押さえながらよろめくのを見た。

数分が経ち、気がついた守矢の目の前には師匠の冷たくなった骸が転がっていた。

師匠を守れなかった己の未熟さと、自責の念が重くのしかかり、守矢は何もいわずに道場を去った。

あの日から5年…守矢は、さらに剣術に磨きをかけながら、師匠の仇を取り、自らの過去を精算するため、謎の男を探し続けている。

雪(ゆき)

長い槍を使う異国の少女



異国人だけあって色白でスラリとしている雪。容姿といい、名前といいクールな印象を与える彼女だけど、慕っている守矢を救うために旅をしているなんて、意外と情熱的な性格をしているのかも。

槍を使い、リーチを活かした闘いが得意らしい。

年齢：18歳
格闘スタイル：活心長槍術（槍を使い、リーチを利用して闘う）

ストーリー

雪は幼い頃、天災で両親を亡くし、楓、守矢と同じ師匠に拾われた。他人と見かけが違うことでコンプレックスを抱いていた雪は、外見で自分を判断しなかった楓と守矢のことを信頼し、また、あこがれて、剣術を習いはじめた。

2人に比べて腕力の劣る雪は、師匠から槍を習い、そのリーチと遠心力で非力を補っていた。

お互いに腕を磨き合い、ある時はお姉さん的存在、ある時は独りの女性として過ごした日々は、雪にとって幸せそのものであった。

しかしあの事件が起こり、3人はバラバラになってしまったのだった。

そしてさらに5年の月日が流れた。

雪は2人を信じ、楓を止め、また思いを寄せる守矢を救い、さらにあの日の事件の真相を知るため、師匠の槍を手に2人を追いはじめた。

玄武の翁

趣味は釣り、ということで体ほどもある大きな魚籠を持っている玄武の翁。見た目はただのおじいさんだが、かつては243人もの強者を倒したほどの剣豪だったというから驚きだね。

年齢：128歳
格闘スタイル：真心流一の太刀（玄武の翁自身が完成させた流派）

ストーリー

玄武の翁、彼はかつて『闘将朴然』と呼ばれ、初老を迎える頃には、243人もの強者を倒した剣豪であった。やがて究極の極意「仏捨刀」に目覚め、〝真心流〟を完成させた彼は、その心と技を買われ、〝玄武〟の座を守る守護神になり、その要職に就く男たちの養成をする傍ら、大好きな釣りを楽しんでいた。

しかし、〝朱雀〟の守護神が地獄門を開くため、他の守護神たちを排除しようとしているのに気づき、その魔の手から逃れるため、一時的に結界の中に隠れることになった。

そして2年前のある日、翁の元にある少年が駆けこんできた。

その少年の名は楓といった。

翁は楓にすべての剣術を教え育て上げた。楓の上達ぶりには目を見張るものがあり、翁からついに一本取れるほどになっていた。

ある日、何かを決意した楓は黙って翁の元を去る。しかし、それに気づかぬ翁ではない。

「やれやれ、あの坊主が間違った方向にいかぬよう、見届けてやらねばなるまい。それにわしも、そろそろ決着をつけねばならんしな」

そういうと、愛用の刀を倉から取り出し、ゆっくりと楓のあとを追いはじめた。



一条あかり



一条家は守護神を補佐する一族。13歳のあかりも一人前の陰陽師だ。一応、陰陽師の格好をしているけど、かなりアレンジされていて動きやすくなっているようだ。

性格は明るくて、ちょっぴり無鉄砲。居候の神崎十三を頼りなく思い、何かと世話を焼いてはお姉さんぶったりするなど、元々負けず嫌いなこともあって、かなり背伸びをしているようだ。

また、見かけによらず(!?)勉強好きで、本の読みすぎのため目が悪く、必要な時は眼鏡をかけている。なんと、最近は特に「エングリッシュ」に凝っていて、日常会話程度ならしゃべれるらしいぞ。

チャームポイントはピンと立った前髪と八重歯、それとやっぱり関西弁かな♡

年齢：13歳
格闘スタイル：大型のへいはく（払い棒）、式神を呼び出すお札などを使い闘う。

ストーリー

父の部屋に呼ばれた一条あかりは、そこで地獄門の異変に関する調査を命じられる。

「ほんま？ よっしゃ、ウチに任しとき！」

くれぐれも調査だけだ、という父の言葉も上の空に、あかりは早くも元凶の退治の筋書きを考えていた。

神崎十三

短いもみあげがポイントの十三。普段は何も考えていないようだが、いざという時には頼りになる。三枚目なのは演技らしい。

今のところ彼の過去はまったく謎だが、玄武の翁とつき合いがあるようだ。はたして守護神と何か関係があるのだろうか？

年齢：26歳
格闘スタイル：特にないが、武器として金棒「金剛羅漢」を使用する

ストーリー

居候先の自室でヒマを持てあましている十三。パタパタパタ…と足音がしたと思うと、スパーン！ と後ろから頭をはたかれた。

「なんやなんや」

と振り返ると、あかりが腕組みして立っている。

「地獄門の調査や！ 旅や！ はよ支度しいや！ グズグズしてるとおいてくで!! 江戸や！ 横浜や！」

一方的にまくしたてると、アッという間に走り去った。

足音が聞こえなくなって数秒、十三は億劫そうに腰を上げた。

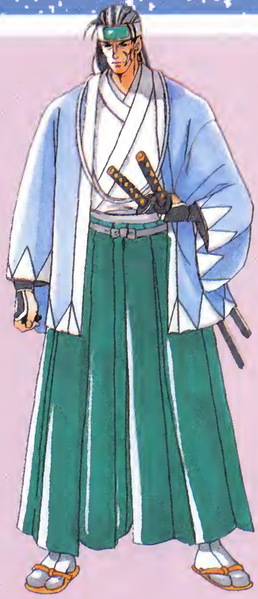
「地獄門の捜査…か。これまた疲れる旅になりそうや」

あかりのおてんばぶりに、出発前から先が思いやられる十三であった。



鷲塚（わしづか） 慶一郎（けいいちろう）

地獄門を捜索する 新撰組隊士



新撰組、副長付隠密行動専属の隊士として「地獄門」を捜索する鷲塚 慶一郎。彼の信念は、泰平の世に忘れられてしまった「侍」の美学だ。
一見、クールな印象を与える鷲塚だが、実は剣によって己の生きる道を開くこと、それにより「忠義」の心を体現すると誓う、熱い心の持ち主なのだ。

年齢：28歳
格闘スタイル：天然理心流 隼（剣を自由自在に操り戦う）

ストーリー

隠密行動を終え、無事に壬生頓所に戻ってきた鷲塚に、新たな密令が下った。
どうやら幕藩体制の混迷の原因に、「地獄門」と呼ばれる場所が、深く関わっているらしい。よって「地獄門」を見つけ出し、これの調査に当たって欲しいとのことであった。
早速、鷲塚は捜査に乗り出した。

天野（あまの） 漂（ひょう）

風流を知る男



桜をあしらった着流しに、長ドスが仕込まれた木刀。腰には「と金」をかたどったタバコ入れをさげ、口に楊枝をくわえる姿は、いわゆる傾き者といったところかな。美形とはいえないけど、粋な雰囲気を漂わせているね。
そんなスタイルから分かるように、天野は心から風流を愛する男。その風体は飄々として捕らえどころがなく、酒と女と喧嘩三昧の生活を送っているらしい。
彼は、こんな動乱の時代だからこそ風流を味わう余裕が必要であると考えている。そんな彼を慕う人間も数しれないのだ。

年齢：26歳
格闘スタイル：我流喧嘩矢倉（躊躇のない攻撃を繰り出す）

ストーリー

いきつけの「雪待」の窓から顔を出し、珍しく天野はため息をついた。
「まったく最近はどうしちまったんだい？」
不思議がって遊女の一人がたずねると天野は答える。
「見てみな、ここの神木の万年桜がどんどん散りはじめてる。…どっかで風流の分かんねえ野暮な野郎が、悪巧みでもしてんのかぁ」
そういうと、天野は立ち上がった。
また、遊女がたずねる…。
「どこいこうってんだい？」
天野は答えた…。
「喧嘩だよ」

紫鏡（しきょう）

その剣筋、曇りなきこと鏡のごとし



人を斬りたいという欲望から無意味な殺人を繰り返す紫鏡。彼はかなり残忍な性格をしているようだ。
それゆえ人を斬ることに何の迷いもなく、彼の剣筋には一点の曇りもない。

年齢：34歳
格闘スタイル：明鏡止水 惨殺の章（狂気をはらみつつも研ぎ澄まされた剣）

ストーリー

紫鏡は一時期、新撰組にいたこともあり、維新志士たちの強敵であった。
しかし、政治的思想などは何もなく、ただ人を殺したいという〝殺人欲〟のみで動いていた。そのため、無意味な殺人を繰り返し、新撰組内部では、紫鏡を粛正しようとする動きも出てきた。
事前にことの次第をかぎつけた紫鏡は、新撰組を脱退し、流浪の「浮浪（はぐれ）人斬り」となって、今度は新撰組にその切っ先を向けた。
そんなおり、〝地獄門〟の影響で、時代が再び混乱しはじめた。〝命懸けの充実感〟…一般の人間を斬っても得られる充実感は、知れている。
紫鏡にとって時代の乱れは、より大きな充実感を得られる絶好の機会であった。
〝より多くの…より強い者を斬りたい〟紫鏡の心が叫んでいた。
そんな時、紫鏡は謎の男に声をかけられる。「伝説の人斬りよ…好きなだけ人を斬らせてやろう…」そういって男は消えた。
紫鏡は、その言葉にただニヤリと笑っただけであった…。

李(リー)・烈火(レッカ)

烈火は正義感が強く、悪を許せない性格。義にあつく、礼節を重んじる好青年だ。
　彼は北派少林拳をベースとした〝飛影拳〟を使い、武器も大陸製の特殊なものを使用するらしい。
　早くどんな闘い方をするのか見てみたいね。

年齢：20歳
格闘スタイル：飛影拳（北派少林拳をベースとした流派）

ストーリー

　李烈火は本名を〝李成龍(リー・チェンロン)〟といい、中国、崇山少林寺で武術を学び、大僧正の側近として衛士を勤め、大僧正より、人の世の〝無常〟について学んでいた。
　本山で修行に励んでいたある夜、東の方角に深紅の凶星が落ちるのを見た烈火は、あわてて大僧正のところに駆けつけ、ことの次第を伝えた。
　そして、大僧正の玲玉を覗きこみ驚愕した。烈火は見たのだ、日出ずる国より起こった災いが、やがて大陸へ、そして全世界へと広がり、この世を暗黒へといざなっていくのを。
　この世を暗黒に染めさせないため、〝成龍〟烈火は、サムライの国へと足をおろした。



素早い動きと体術を使う正統派テクニカルキャラ

直衛示源(なおえしげん)

友の裏切りにより、10年間封印され、人の心を失い鬼となった直衛示源。その姿には、かつて名守護役として、人々から慕われた面影は残っていない。
　そんな示源はなんと2メートルをこす巨体。おそらくパワーキャラだろう。

心をなくした鬼



年齢：36歳
格闘スタイル：鬼の力で硬度が鋼鉄並になる腕で攻撃

ストーリー

　直衛示源はかつて、実直で真面目な人柄と、豪傑無双の強さで玄武の翁に継ぐ守護役といわれ、白虎の座を守っていた。しかし、友であった朱雀の守護神の策略により封印されてしまう。
　それから10年の時が経ったある日、激しい振動が直衛の周囲を驚かした。彼は今まで自分を拘束していた封印が解かれるのを感じた。
　この10年間、指一本動かせずにいた彼は静かに立ち上がった。以前の倍に増した体軀。筋肉がギリギリと引き絞られる。相貌には狂気のみが宿る。激しい痛みと怒りの中、失われた理性。
　彼に残っているのは復讐しかない。彼には復讐すべき者の名だけが頭にこだましていた。彼の一歩は地響きを呼んだ。

斬鉄(ざんてつ)

斬鉄は技を極めた忍者だ。しかし、己の流派は本当に最強か、という疑問を持っていて、その疑問は自分自身の弱さとも考えている。
　また、彼は「最強であるはずの自分に、弱さがある」という矛盾に苦しんでいて、その苦しみから解放され、「最強」の確証を得るため果てしない闘いに身を投じたらしい。
　とりあえず、忍者使いは注目しとこうね♡

年齢：52歳
格闘スタイル：小刀を2本持ち、素早い動きで相手を翻弄し、致命傷を与える

ストーリー

「この世に拙者に勝る者はおらぬ。いてはならぬ」
　闇に溶け込む影はつぶやいた。足元に転がるは男の死骸。愚かにも最強を名のっていた剣士も、彼の術の前では赤子同然であった。2本の小刀から鮮血が滴り落ちた。
「だが、…これでは最強の証しにはならぬ…」
　この剣士程度の腕では勝負にもならない。すなわち「虐殺」である。
「どこぞに強者はいないものか…」
　斬鉄。彼は歴史の裏舞台を暗躍した忍者である。動乱により多くの同門を失い、気づいた時には、生き残ったのは彼一人であった。
　斬鉄の中に生まれた小さな疑問――「我が流派は最強か？」
　ある日、「魔人」という噂を耳にした。斬鉄は、その魔人を倒してこそ最強を確信できると考え、「魔人」を探しはじめた。

自らの流派最強を証明するため闘い続ける修羅

















侍魂 SAMURAI SPIRITS™

サムライスピリッツ〜侍魂〜

※画面写真及びシステム内容は開発中のものです。

SNK	
業務用HN64	発売日未定 / 価格未定
家庭用ROM	― / ―
家庭用CD	― / ―
SS	― / ―
PS	― / ―
容量未定	格闘アクション

ウワサのサムスピ64登場！ストーリー&キャラクターを一挙公開するぞ!!

冬に発表されて以来、ず〜っと話題にのぼってきたサムスピ64。サムスピで3Dなんてどうなるの？ なんて気にかけていた人も多いだろう。

今回は、気になるストーリーをキャラクターとともに紹介するぞ！ サムスピファンは必見だ!!

物語

二十数年前…それは数年間にわたっておこなわれた。

全国各地の胎児を、母親の腹から数日間だけ抜き取ったユガは、その間に胎児たちにある秘術をほどこした。その後、再び母の腹の中に戻った胎児は、何ごともなかったようにしてこの世に生まれる。しかし彼らはユガの手によって、完全な肉体と精神を持つ人間となることを使命として封ぜられ、生まれてきた者たちだったのだ。

彼らは幼少の頃よりたぐいまれなる才能を発揮し、神童、鬼童と呼ばれるものもいた。そして十数年後には、彼らは非常に優秀な青年へと成長を遂げ、あらゆる方面で活躍する。

その中には、名君とうたわれる大名になった者もいたし、高名な学者、剣術者、果ては天下の大泥棒になった者、また女の中には、大奥を支配する女房におさまった者もいた。つまり彼らは、いずれも名高き、ひとかどの人物になっていたのである。

ある日、その彼らの目の前にユガが突然現れる。当然のことながら、彼らはユガのことなど覚えてはいない。ユガは、彼らの目の前で人形芝居を見せる。

すると、彼らは唐突に思い出す。ユガからこの世に誕生する前に与えられていた使命を…。ユガの人形芝居によって、封印が解かれたのだ。

ユガ本来の目的とは、自らが使命を与えた者たちの中からよりふさわしい男女2体を選び出し、彼らを合一させることによって、半陽・半陰の暗黒神を作り出すことにあった（ところが、成長した彼らの大半は、封印の破壊に耐えきれず、次々に発狂していってしまった。ある者はその場で首をくくり、ある者は残虐な面ばかりが際立つ異常者へと変貌をとげた）。

男女合一によって生まれる暗黒神は、それだけでは地上界に現れることはできない。最終的には、男、女、そして無垢な胎児の三位一体の合一によって、魔界にも地上界にも君臨する暗黒神が誕生する。

そこでユガは、暗黒神の復活に必要な完全体の男女に加え、この合一に耐え得るだけの胎児をも狩り集めることになる…。

サムスピ64はこんな感じだ！

サムスピファンならずとも気になる、SNK初の3D格闘ゲーム『サムライスピリッツ〜侍魂〜』。そのストーリー&キャラクターが、ついに公開されたぞ。

残念ながら、詳しいシステムはまだ公開されていないが、プライベートショー時点での内容を順に紹介していこう。

ステージは、3Dならではの360度構造。隣の部屋や地下室にまでいけたりする、まさに本格的なものだ。

ボタン操作については、Aがガード、Bが弱攻撃、Cが強攻撃、Dがダッシュになっている。レバー+Dで、任意の方向にフリーダッシュができるみたいだぞ。斬りと蹴りの操作の違いはまだ謎だが、両方あるらしい。避けや回り込みなどがどうなるのか、気になるところだ。

剣質はおなじみの修羅、羅刹の2種類。剣質ごとに、カラーも2色ずつの予定。

アーケード登場が実に待ち遠しいサムスピ64だが、今回は新キャラ2人を含めたプレイヤーキャラクター11人を紹介するぞ!!



飛び道具も健在！ グラフィックもこってるね

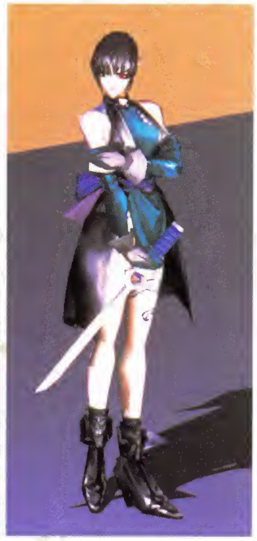
謎のキャラ出現!!

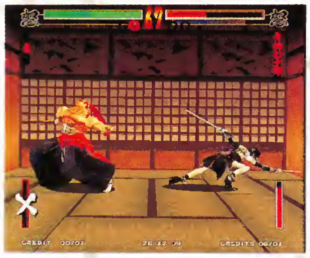


いかにも悪者？ という感じの2人だが、この2人もサムスピ64に登場するらしい。一体、どこで出てくるんだろう？ 他のキャラクターとの関係は？ う〜ん、気になるね!!

色（しき）

覇王丸を連れ去るため闇の世界より現れし女





一閃！ って感じかな？ 色の背中が色っぽい♡

心奪われし傀儡（クグツ）

心を奪われた半陰の女、〝色〟。彼女は壊帝ユガの命により、半陽の男を手にいれるべく、闇の世界より現れた。そして、ようやく半陽の主と思われる剣士を見つけ出す。その剣士の名は〝覇王丸〟。色は闇へと連れ去るために、覇王丸を追う。

プロフィール

流儀：二刀流である以外不明
生年月日：6月6日（生年は不明で、生誕日は記憶にある数字）卯の刻
出身地：恐山　洞窟内の祠
身長：5尺6寸
体重：12貫目
三体数：2尺8寸、1尺4寸、2尺9寸
家族構成：——
宝物：——
好きなもの：——
嫌いなもの：——
趣向：——
尊敬する人：——
複合感情：——
剣の道について：——



武器・刀剣

刀銘：陰魔輪（おんまりん）、陽神輪（ようしんりん）
作：不明（恐山にある洞窟の祠に祀ってあったもの）
作日：6月6日（刀の封紙に書かれていた日づけ。年数は不明）
刀剣の分類：直刀
日本刀の分類：環頭太刀の一種？
刀身：2尺6寸、1尺6寸
造りこみ：切刃造り
説明：古代の剣・太刀などに最も多く見られる形式で、刃部が二等辺三角形のくさび形。その名の通り〝陰〟と〝陽〟を表す、二振りで一対の異形の刀。磁石のように常に引き合い、離れると共鳴しあい、不可思議な高い音色を発する。刀身は、古墳時代に大陸から伝えられたものに、最も近い。が、当時のものとは異なり、十数枚にも及ぶ鉄を幾重にも合わせて鍛え上げているので、その硬度は極めて高く、岩をも紙のようにたやすく裂く。一方、柄の部分ではあるが、刀身との間の環が非常に特徴的で、柄頭部分のまがたまを思わせる曲線とともに直線が基調となる刀の中に〝丸み〟という独特の対照美を生み出している。

柳生磐馬（やぎゅうはんま）



笑う豪傑

とある藩の城警護役、柳生磐馬。彼の仕える若き君主が、人形師による興行を見て以来、奇行を働きはじめ、藩内を混乱させるようになる。この事態に、磐馬を慕ってやまない幼き姫君まで心を痛め、憔悴してしまう。これを見た磐馬は、元凶である人形師を追い旅立つ。だが、城にいるはずの姫君が、あとを追ってきて……。

プロフィール

流儀：裏柳生体術　改
生年月日：1749年（寛延2年）8月6日　亥の刻
出身地：駿河国　土屋敷近くの稲荷神社
身長：7尺1寸
体重：38貫目
家族構成：妻「笑美」、長男「工之丞」
宝物：君主から頂いた扇子
好きなもの：白玉ぜんざい
嫌いなもの：鼠
趣向：カラクリ細工、盆栽
尊敬する人：君主
複合感情：感情と表情の不一致
剣の道について：弱者救済



尊敬する君主のため いざ立ち上がらん!!



いかにも力強そうな磐馬。どんな動きをするのか楽しみだ

武器・火器

火器銘：破岩丸（はがんまる）
作：銘　磐馬
作日：1789年（天明9年）
火器の分類：腕装着型投射性火器
砲身長：2尺1寸
重さ：およそ7貫
射程：最小10丈から最大250丈まで可変
説明：「千の破壊者」の異名を持つズィーガーの投射性火器ズァリガーニのあまりにも見事なその仕組みに、いたく感動した磐馬が数年の歳月をかけ、完成させたカラクリ大筒。ズァリガーニよりも一まわり小さいものの、その性能はまさるともおとらない。現に、完成したばかりの破岩丸の試射では、火薬の調合をまちがえた磐馬が、標的の大岩どころかその背後にそびえる城の本丸まで粉々に吹き飛ばしてしまったという、とんでもない逸話まで残っている。

覇王丸（はおうまる）



全国を放浪する剛の剣士
謎の女に追われ…



揺るがざる剛の魂

武者修行のために、全国を放浪する覇王丸。その彼を、謎の女が執拗に狙うようになる。心当たりのない覇王丸は、いつしか自らの意思とは無関係に、背後にうごめく暗黒なる者の計画に飲みこまれていく。

武器・刀剣

刀銘：名刀　河豚毒
作：不明。しかし茎付近に「南無阿弥陀仏」の彫りあり
作日：1197年（建久7年）
刀剣の分類：彎刀
日本刀の分類：打刀
刀身：2尺5寸
造りこみ：鎬造
説明：庵棟、中峰延び、身幅広く、重ね厚く、反りが浅い。いわゆる剛刀である。刀身の長さ、地金の厚さ、岩のような重さ、どれをとっても尋常ではない。そこらの男では抜刀することはおろか、持ち上げることすら不可能である。刀匠のほんの酔狂から作られ、鬼ですら自在に使うことかなわじといわれたこの剛刀は、ゆえに覇王丸の手に渡るまでの長い間、奈良は東大寺にある五重塔に奉納され、誰からも忘れられていた。しかし、たまたま奈良を訪れた覇王丸によって、帯刀されるにおよび、その威力を人々に見せつけはじめる。はじめは五重塔（わけあって塔に閉じこめられた覇王丸が、祀られていた河豚毒をもちい、建物ごと斬り倒して抜け出した）、のちには山まるまる1つを河豚毒の刃が両断したという話まである。

プロフィール

流儀：我流
生年月日：1763年（宝歴13年）9月5日　午の刻
出身地：武蔵国　城下町
身長：5尺8寸
体重：18貫目
家族構成：23歳の時に訣別
宝物：河豚毒
好きなもの：決闘
嫌いなもの：ひきょう者、油虫（ゴキブリ）
趣向：修行
尊敬する人：花諷院和狆、国元の老学者
複合感情：短気な性格
剣の道について：男道

牙神幻十郎（きばがみげんじゅうろう）



宿敵を追い求め
野獣が今牙をむく!!



血塗られし凶剣

宿敵・覇王丸を倒すべく、彼を追っていた幻十郎。ところが、あともう一歩というところで邪魔が入る。立ちはだかる異形の輩を斬るうち、幻十郎の中の野獣が牙をむく。

武器・刀剣

刀銘：銘刀　梅鶯毒
作：銘　國徳
作日：1206年（建永元年）
刀剣の分類：彎刀
日本刀の分類：打刀
刀身：2尺5寸
造りこみ：鎬造
説明：庵棟、華表反高く、踏ん張りがあり、中峰となる。豪壮にして華麗なる作風で名をはせ、古今に並ぶものがないといわれた鎌倉時代の刀匠國徳が、齢百をこえ、生涯最高の刀を作りあげるべく、残された精魂をすべてそそぎこんだ名刀にして、妖刀。断食をおこない、水すら口にせず体を浄めた國徳は、霊峰富士にこもり、1年もの間不眠不休でこの刀を鍛えあげた。それゆえこの刀のできは、神懸かりなまでに美しく妖しく、一目見た者の心を激しく揺さぶり、正気を失わせる。最初の犠牲者は、作者國徳自身であったという。山にこもって3年、一向に下りてくる気配を見せない師匠國徳を心配して、様子をのぞきにいった弟子を待っていたものは、むせるような死臭と幾千ものしゃれこうべ、そして梅鶯毒を我が子のように抱きかかえ、呆けた笑みを浮かべる國徳の変わり果てた姿であった。その後、この梅鶯毒は、持ち主を転々と変えていくのだが、そのいき先で様々な凶事を引き起こし、妖刀として人々に恐れられた。

プロフィール

流儀：古陰一刀流
生年月日：1760年（宝歴10年）6月9日　巳の刻
出身地：山城国　安城村
身長：6尺
体重：22貫目
家族構成：なし（自ら殺害）
宝物：なし
好きなもの：博打
嫌いなもの：善人
趣向：遊郭めぐり
尊敬する人：なし
複合感情：なし
剣の道について：人斬り道

橘右京（たちばなうきょう）



最愛の人の幸せのため
この命果てるまで…



儚（ハカナ）き閃光

とうとう祝言をあげてしまった最愛の人、圭。右京は彼女の幸せを心から願いながらも、漂白の日々を送っていた。そんな右京のもとに、風の便りが届く。懐妊した圭の胎内にいるはずの赤子がこつ然と姿を消したのだという。右京は病魔におかされた体をむち打ち、立ち上がる。

武器・刀剣

刀銘：無名
作：銘　右京
作日：1783年（天明3年）
刀剣の分類：彎刀
日本刀の分類：打刀
刀身：3尺
造りこみ：鎬造
説明：鎬造、庵棟、反浅く、中峰となる。全体的に痩身な刀。まさに居合いのためだけに作られた刀である。必要なものだけを残し、あとはすべて削ぎ落とされている。その剃刀ほどに磨りあげられた刃は、触れるだけで何ものをも裂く。



3Dらしい奥行きのあるステージ。緊迫感も倍増!?

プロフィール

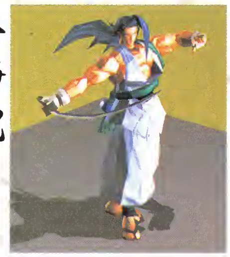
流儀：神夢想一刀流
生年月日：1764年（明和元年）9月20日　辰の刻
出身地：近江国　甲賀郡　馬杉村
身長：5尺8寸
体重：11貫目
家族構成：なし
宝物：「小田桐　圭」
好きなもの：孤独な自分を感じること
嫌いなもの：真の孤独
趣向：刺繍
尊敬する人：なし
複合感情：無口な自分
剣の道について：恐怖と背中合わせ

風間蒼月

かざまそうげつ



抹殺すべき人形師に冷たい瞳は何を想う



冷静沈着な抹殺人（テロリスト）

ある日、突然首領に呼び戻された蒼月は、ある人物の抹殺を命じられる。黙ってうなずく蒼月ではあったが、首領の尋常ならざる表情に興味を抱き、単独で調べを進める。そしてその結果、その人物が謎の人形師であることを知り…。氷のように冷たい微笑を浮かべると、蒼月は人形師抹殺に向かう。



今回も兄貴は強いのか!? 技が早く見たい！

武器・刀剣

刀銘：青龍
作：銘　月影
作日：1530年（享禄3年）
刀剣の分類：極彎刀
日本刀の分類：忍び太刀
刀身：2尺8寸
造りこみ：鎬造
説明：異様とも思えるほどの長さを誇り、極端な反りを有する太刀。常人では抜くことさえ不可能と思われるが、この長さと反りが、高い斬撃力を導き出している。

プロフィール

流儀：風間流忍術
生年月日：1768年（明和4年）2月29日　丑の刻
出身地：肥前国　渡橋の下
身長：5尺7寸
体重：17貫目
家族構成：両親不明、弟「火月」、妹「葉月」
宝物：なし
好きなもの：葉月の料理
嫌いなもの：なし
趣向：興味なし
尊敬する人：なし
複合感情：なし（火月の天賦の才に対して若干の嫉妬あり）
剣の道について：密殺の手段

風間火月

かざまかづき



幸せな生活を振り切り養父を想い旅立つ



燃えよ爆忍（バクニン）

魔城から妹を奪還した火月は、抜け忍となったものの、葉月とともに幸せに暮らしていた。そんな折り、ちまたで評判の人形師のうわさを耳にし、消息不明となっている養父を思い出す。密命を帯び探索に出ていた養父は、謎の人形師に遭遇したとの連絡を最後に、姿を消していたのだ。火月は人形師を追い、旅立つ。



怒りMAXも健在らしい。
テム公開が待ち遠しいね

武器・刀剣

刀銘：朱雀
作：銘　月影
作日：1531年（享禄4年）
刀剣の分類：彎刀
日本刀の分類：忍び小太刀
刀身：2尺2寸
造りこみ：鎬造
説明：兄・蒼月の太刀とは対照的に、その刀身は短く、彎刀でありながら、反りもほとんど目立たないほどに作られている。このため、斬撃力は蒼月のものにははるかにおよばないものの、短刀ゆえの地金の強さ、抜刀のしやすさは、その欠点を充分におぎなっている。

プロフィール

流儀：風間流忍術＋我流
生年月日：1770年（明和6年）7月21日　申の刻
出身地：肥前国　渡橋の下
身長：5尺8寸
体重：18貫目
家族構成：両親不明、兄「蒼月」、妹「葉月」
宝物：葉月
好きなもの：牡丹（いのしし）
嫌いなもの：毛虫
趣向：狩り
尊敬する人：師匠
複合感情：兄に対する劣等感
剣の道について：熱き闘志

ナコルル



眠りからめざめし巫女いざ最凶の魔を討たん



森羅万象を愛する巫女

自然の大いなる息吹の中、眠りについていたナコルル。だが、まだ彼女の闘いは終わったわけではなかった。最凶の魔は倒されていないのだ。ナコルルは今、旅立つ。

武器・刀剣

刀銘：チチウシ
作：不明
作日：不明
刀剣の分類：彎刀
日本刀の分類：アイヌ　メノコマキリ
刀身：2尺2寸
造りこみ：――
説明：『昔、娘が村に立ち寄る若人と恋に落つる。反対されるも、澄んだ心とたくましさ克服す。化け物の如し熊あらわれ、災い訪れん。残りしは、若人ただ一人。退治向かうも、深手負う。湖畔にて還りし場所想い、天に向かい嘆きたける。天地は轟き湖面から二体の龍あらわる。龍は問い、若人は答え絶命する。龍の咆哮聞き、村人たち森へ入る。そこにあるは、宝刀携えし若人の亡骸。傍らに、化け物の如し熊の死骸。長つぶやきしチチウシ。若人に戦士の称号与えたまう。始まりの戦士と宝刀の物語なり』

プロフィール

流儀：シカンナカムイ流刀舞術
生年月日：1771年（明和8年）10月11日　明け方
出身地：アイヌモシリ　カムイコタン
身長：5尺1寸
体重：――
三体数：2尺7寸、1尺6寸、2尺7寸
家族構成：祖父「サノウク」、祖母「モナシリ」、妹「リムルル」
宝物：チチウシ（アイヌ戦士だった父親の形見）
好きなもの：森や動物
嫌いなもの：自然を汚す悪人
趣向：森林浴
尊敬する人：亡き父
複合感情：巫女としての宿命の重さ
剣の道について：自然を守るための手段

リムルル

大自然を守るため 姉の代わりに立ち上がる!!





多感な十五才

カムイコタンで修行に励んでいたリムルル。大自然に生じる気の変化を、いち早く感じ取る。このままでは、また自然が汚されてしまう。リムルルは姉の代わりに、大自然を守るべく立ち上がる。

武器・刀剣

刀銘：ハハクル
作：カムイコタンの刀匠
作日：不明
刀剣の分類：彎刀
日本刀の分類：アイヌ　メノコマキリ
刀身：1尺2寸
造りこみ：──
説明：宝刀チチウシをもとに、カムイコタンの刀工が作りあげた女性用の小太刀。リムルルが初めてカムイコタンを出て、大自然を汚す魔物と対峙する旅に出る時に、村長をはじめ、コタンの人々から贈られたものである。宝刀チチウシにはおよばないが、その作りは、まだ未熟なリムルルの動きを想定して作られており、彼女にとっては非常に扱いやすいものとなっている。また、ハハクルを鍛えあげる際、真っ赤に焼かれた刀身に氷の結晶を何度もまぶし、刀の表面温度が高くならないように工夫されている。これは、リムルルが氷の妖精コンルとともに闘うことを考慮にいれてのことであろう。

プロフィール

流儀：シカンナカムイ流刀舞術
生年月日：1774年（明和11年）7月6日　夕方
出身地：アイヌモシリ　カムイコタン
身長：5尺
体重：──
三体数：2尺3寸、1尺6寸、2尺7寸
家族構成：祖父「サノウク」、祖母「モナシリ」、姉「ナコルル」
宝物：姉にもらった首飾り
好きなもの：かき氷
嫌いなもの：唐辛子
趣向：精霊の声を聴くこと
尊敬する人：姉
複合感情：子供扱いされること
剣の道について：憧れの姉へ近づく方法

服部半蔵（はっとりはんぞう）

頻発する怪事件… その背後を断つために!!





伊賀最強の忍び

各地で頻発する胎児消失事件を追っていた半蔵のもとに、とある藩主の奇行ぶりを知らせる密書が届く。調べを進めるうちに、両事件とも背後に謎の人形師が関わっていることに気づく。半蔵は異変を解決するべく旅立つ。

武器・刀剣

刀銘：無名　忍者刀
作：伊賀の刀匠
作日：不特定
刀剣の分類：直刀に近い彎刀
日本刀の分類：忍び太刀
刀身：2尺1寸
造りこみ：鎬造
説明：半蔵の忍び太刀は、庵峰、身幅せまく、重ね厚く、反りはひどく浅い。短くつめて作られた刀は、侍のそれと比べ、あまりにも武骨で見栄も悪いが、その分使い勝手がよく小まわりもきく。天井裏などのせまい場所や、町中での不意の戦闘には、絶大なる威力を発揮する。また、乱戦の中にあっても折れにくく、よく耐えた。切り立った断崖絶壁の中腹、岩肌に太刀を突き立て、一晩身を潜めなければならなくなった際も、3人もの大男がしがみついていたにもかかわらず、ひび1つ入ってはいなかったという。だが刃ころびは激しく、一戦ごとに使い捨てられた。

プロフィール

流儀：伊賀流
生年月日：情報なし
出身地：出羽山中（推定）
身長：5尺9寸（推定）
体重：16貫目（推定）
家族構成：妻「楓」、長男「真蔵」、次男「勘蔵」
宝物：家族（推定）
好きなもの：団子（推定）
嫌いなもの：反　徳川陣営
趣向：茶道
尊敬する人：師
複合感情：闇に生きる虚しさ
剣の道について：剣の道、忍の道は表裏一体

ガルフォード

平和をおびやかすものは この正義に誓って…!!





蒼きイナズマ

一旦は、平和を取り戻したかに見えた世界。だが、魔が侵食をやめたわけではなかった。正義のアメリカンニンジャ、ガルフォードは蒼きイナズマとなって、悪に敢然と立ち向かう。

武器・刀剣

刀銘：ジャスティスブレード
作：銘　義正
作日：1786年（天明6年）
刀剣の分類：直刀に近い彎刀
日本刀の分類：忍び太刀
刀身：2尺1寸
造りこみ：──
説明：庵峰、身幅広く、重ね厚く、反りはひどく浅い。14世紀から16世紀、ヨーロッパにおいて活躍した重装歩兵がもちいたショートソードを、ガルフォードが日本へと持ちこみ、鍛え直したのがこの太刀である。日本刀の切れ味の鋭さと、西洋の剣の刀身の分厚さ、その両方の特徴を兼ね備えているといえる。また、柄の部分は特殊なゴムで覆われ、プラズマが逆流しないように配慮されている。ところで、このジャスティスブレードにはちょっとした秘密がある。人目に触れない茎の部分の表には、ガルフォードが手づから彫りこんだ彼の母、姉、妹の名が刻まれており、裏には西部の勇敢な保安官だった父親の遺品である弾丸がそのまま埋めこまれている。これは、ガルフォードの信条である「愛」と「正義」を象徴したものである。

プロフィール

流儀：甲賀流+ガルフォード流忍術
生年月日：1768年12月22日 16:10 PM
出身地：アメリカ　サンフランシスコ　ヒーローシティ
身長：71インチ
体重：143ポンド
家族構成：母「マリア」、姉「ルージェ」「シェーラ」、妹「セレナ」
宝物：マフラー（師匠であるくのーにもらったもの）
好きなもの：スーパーヒーロー
嫌いなもの：悪人
趣向：新しい忍術開発
尊敬する人：服部半蔵、亡き父親
コンプレックス：家出同然に出てきた親不孝
剣の道について：スーパーヒーローへの道





THE KING OF FIGHTERS '97

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97®

ついに発売されたKOF'97! 新たに加わった必殺技と新たなシステムを解析!

SNK

業務用MVS	発売中／128,000円
家庭用ROM	9月25日発売予定／32,000円
家庭用CD	10月発売予定／価格未定
SS	
PS	
460M	格闘アクション

アドヴァンストとエキストラの2つのモード選択が新システムとして登場した『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』。
今回は両モードのシステムを徹底解析するぞ！
必殺技の特性の解析と技コマンドもバッチリとお届け！

システム解析／ジェイケイ

システム解析

エキストラモード

このモードでは任意にパワーゲージをためることができ、攻撃避けをAB同時押しで出すことができる。カウンター攻撃は残念ながらないようだ。

また'96から登場した、通常投げを回避する手段（コマンド投げは不可能）の投げ技はずしができないという欠点がある。

パワーゲージ

ゲージシステムは前作とほぼ同様。残り体力がわずか（今回は約8分の1以下）になると、何度でも超必殺技を使えるようになる。

パワーゲージは、ABCを押しっ放しにすることでためることができる。相手の攻撃を受けた時（ガード&ヒット）も少しずつたまっていく。



満たんまでためれば、自動的にパワーMAX状態となるぞ



エキストラでは、ABCを押しっ放しにすることでパワーをためられる

パワーゲージが満たんになると、別のゲージが現れて徐々に減っていく。このゲージがゼロになるまでの間は「パワーMAX状態」となるのだ。この状態では、攻撃力が通常の1.25倍になるうえ、超必殺技（残り体力が点滅状態ならMAX版の超必殺技）、ガードキャンセル緊急回避動作、ガードキャンセルC＋D（後述）を使うことができる。

前作ほど極端ではないものの、MAX状態での攻撃は反動（離れる距離）が大きくなるという特徴も残っている。ちなみに、ジャンプ攻撃ののけ反り時間が長くなる現象はなくなった。

MAX状態が持続する時間は、最終的にMAXにした方法によって変化することは前作までと同じ。しかし、自力でMAXになった時よりも、攻撃を受けてMAXになった時の方が持続時間が長くなった。ゲーム中の時間で、前者は約20秒、後者は約40秒とかなり差が大きい。



ほぼ同時に、左は自力、右は他力でMAXにしたあと。その差は歴然だ

攻撃避け



打撃技ならとにかく何でもよけられる。投げ技には弱いけど

'94と'95で採用されていたシステム。操作方法はAB同時押しで、このモードでのみ使うことができる。'95では攻撃避け中にカウンター攻撃を出せたが、今回は攻撃避けのみ。

性質は昔の攻撃避けと同じ。その場で体をそらすようなモーションをとり、その最中は全身無敵となって、簡単に相手の攻撃をかわすことができるのだ。

タイミングよく連発すれば、相手の打撃技には一切当たらなくなるぞ。

欠点は投げられ判定が残っていること。しかも、エキストラモードのキャラは投げ技はずしができないので、通常の投げであろうと一方的に投げられてしまうのだ。

とはいえ、連発しすぎなければ充分使えるレベル。このモードで闘うなら使いこなせるようにしておきたい。

アドヴァンストモード

基本的に'96のシステムを受け継いでいるが、パワーゲージシステムなどは完全に別物。これぞ'97のシステム、といった感じだ。

また前号で、パワーMAX状態発動中は超必殺技が使用できるとあったが、変更されてゲージのストックがないと使用できなくなった。

ゲージストック

このモードでのパワーゲージは、相手に攻撃を当てることでためることができる（ガードされてもOK）。必殺技は出すだけでたまっていき、相手に当てた時（ガードされた時）はさらに追加してたまるようになっているぞ。

相手の攻撃を受けた時（ガードした時）に少しずつたまっていくのは、エキストラモードと同様だ。

パワーゲージが満たんになると、ゲージ横のストック（緑色の玉）が一つ増える。このストックの数だけ、超必殺技、パワーMAX発動、各種ガードキャンセルを使えるという仕組みなのだ。

ストックは最大3つまでためることができ、基本的に次のラウンドへ持越しされる。

しかし、負けたキャラに対する次のキャラの相性が悪いと、持越されずゼロになってしまう。逆に相性がいいと、ストックが一つ追加されるぞ。普通だとそのまま持越しだ。

このモードでは、残り体力が減っても超必殺技を使うことができないので、超必殺技を使うにはストックをためるしかない。キャラの相性は密かに重要なポイントなのだ。



ストックは継続されるので、２人目以降なら登場直後に超必殺技を使うことも可能だ



必殺技を使ってラッシュをかけると、ゲージのたまりが早いぞ

パワーMAX発動

ストックを一つ以上持っている状態でABCを同時に押すと、ストックを一つ消費してパワーMAX状態になることができる。この状態は、パワーゲージの上に現れるタイムゲージがゼロになるまで持続する。ゲーム中の時間にすると約20秒だ（エキストラモードの自力ため時と同じ）。

アドヴァンストモードのパワーMAX状態は、エキストラモードと同じく攻撃力が1.25倍になり、攻撃を当てた時の反動が大きくなる。超必殺技がMAX版になるという特典もある。

ただし、タイムゲージを消費して、超必殺技やガードキャンセル緊急回避&C＋Dを使うことはできない。使うには、もう一つストックを消費する必要があるのだ。これらの技を使ってもタイムゲージはそのまま残るので、ストックが3つあればMAX版超必殺技を連発することもできるぞ（MAX発動、超必殺技、超必殺技で3つ）。

ちなみに、パワーMAX発動のモーション中は完全に無防備。短時間で終わるとはいえ、乱戦時に使うのは危険。相手をダウンさせたあとや、間合いが遠い時に使おう。



ストックを消費して、MAX版超必殺技を出すことができるのだ。狙うかどうかはキャラ次第だが



MAX状態中で、さらにストックが１つ以上あればチャンス！



パワーMAX発動。単体での利点は攻撃力アップぐらいだが…

緊急回避動作

転がりながら（一部例外キャラあり）移動する動作。ニュートラル or ➡＋ABで前に、⬅＋ABで後ろに移動することができる。本誌では、前転、後転と表記するぞ。

前作に比べて無敵時間と全体のモーションが長くなったが、基本的な性質は同じ。転がりはじめの無敵時間を利用して、相手の攻撃をかわしながら接近（離脱）するのがおもな使い方だ。また、前転は相手を突き抜けて裏側にまわることもできるぞ。

ただし、無敵時間が切れる終わり際は無防備になってしまうし、無敵時間中も投げられ判定はある。使いどころを誤ると反撃の的になるだけなので注意すること。

ダッシュ中に前転すると、通常より移動距離が長くなるのも前作同様。無敵時間中に長い距離を移動することになるので、飛び道具などをかわしやすいし、少し離れた間合いからでも相手の裏にまわることができる。➡➡と入力したあと一瞬遅らせてABを押せば素早く出せるぞ。

この緊急回避動作は、ガードキャンセルで出すこともできる。これについては次のページで詳しく解説しよう。



前転は攻撃を回避しつつ相手の向こうにまわり込むことが可能



そのあとは、投げや出の早い技からの連続技を狙うのが常套手段だ



後転は無敵時間が大幅に延長された。離脱手段として役立つぞ

両モード共通

アドヴァンスト、エキストラ両モード共通のシステムも数多くある。

ガード硬直をキャンセルしてなんらかの行動を起こすガードキャンセル、通常技をキャンセルして出せるようになった特殊技などがそうだ。

どちらでプレイするにしろ、覚えておくべきことが多い。

ガードキャンセル

'97ではガードキャンセルが2種類ある。1つは、ガードキャンセル緊急回避動作。操作はガード直後にAB同時押し。もう1つは、ガードキャンセルをして特有の打撃技で反撃するもの。これはガード直後にCD同時押しだ。エキストラではMAXゲージをすべて消費、アドヴァンストではストックを1つ消費するぞ。

緊急回避動作は、通常時のものに比べて移動距離が長く、モーション中はすべて無敵になる（投げられ判定はある）。最後までガードすると反撃できない（しにくい）多段技に対して特に有効だ。

特定の攻撃で反撃する方は、無敵時間があるうえ出も遅くないので、ほぼ確実に反撃できる。ダメージは小さいが、ダウンを奪えるぞ。相手のラッシュからの脱出や、最後のとどめに使うのが有効だ。



このあとジョーの連続技が確定。使いどころを考えれば役に立つ





ストックがあまっている、もしくはどうしても相手のペースから抜けられない時は…

ガードキャンセルC+Dが有効。ダウンさせて攻めに転じよう

特殊技

'94と'95で一部のキャラがお世話になり、'96ではなくなってしまった特殊技が、パワーアップして'97に帰ってきた。新たに特殊技を会得したキャラもたくさんいるぞ。

今回の特殊技は、通常技をキャンセルして出せるという特性がある。特殊技でキャンセルできる技は、ふっ飛ばし攻撃を除いたキャンセルがかかる通常技（一部例外アリ）。通常技→空振りキャンセル特殊技もOKだ。

特殊技の中には、キャンセルして必殺技を出せるものもある。これを利用すると、通常技→キャンセル特殊技→キャンセル必殺技という連続技（連係）が成立するのだ。ただし、特殊技→キャンセル特殊技は不可能。特殊技を空振りキャンセルして必殺技を出すこともできないぞ。

通常技をキャンセルして、一部の中段（しゃがみガード不能）特殊技を出すと、その特殊技は中段としての効果がなくなり、しゃがみガードで防がれてしまう。が、単発で出した時はかからないキャンセルが、通常技キャンセルで出した時に限ってかかるようになる。連係に組み込んでいくとおもしろいぞ。



テリーの場合、近距離立ち強パンチの2段目をキャンセルして…





さらにキャンセルでパワーチャージを出せば、 ↘+Cにつなげることができる
流れるように連続技となるぞ

その他のシステム

前作までは相手のパワーゲージを減らす効果があった挑発は、'97では何の効果も持たないただの挑発に。操作もスタートボタンに変更された。

一部の必殺技に設定されている打撃防御は、特定のモーション中＆部位に対する攻撃なら、受け止めつつ必殺技を続行するシステム。ガード弾きは、攻撃を何回もガードしていると、そのうち耐え切れなくなってガードが崩れてしまうというシステム。今回は、打撃防御で相手の攻撃をガードした時もガード弾きされるようになった。弾かれた側の必殺技は中断されてしまう。

空中ふっ飛ばし攻撃は、しゃがみガード可能になった。



空中ふっ飛ばし攻撃のみしゃがみガード可能。初めて見るとちょっと驚く



本当にただの挑発。ちなみに、真吾は生徒手帳、シェルミーは携帯電話を使用

お得情報

援護攻撃にきてくれる条件＆確率と、アドヴァンストモードのゲージストックの持越され方に関係する、キャラクターごとの相性。

実は、この相性をキャラセレクト画面で確認する方法がある。1人目のキャラを選んだあとCボタンを押すと、1人目のキャラに対する、カーソルの合っているキャラの相性が、左下（2Pは右下）に顔マークで表示されるのだ。

2人目を選んだあとなら、2人目のキャラに対する、カーソル位置のキャラの相性が表示されるぞ。

もう1つお得情報。どれが出るかはランダムである勝ちポーズ。これを選ぶ方法を紹介しよう。それは、勝利したあとポーズが出るまでの間、A～Cのいずれかのボタンを押しっ放し。それぞれに対応した勝ちポーズになるぞ。



両方とも1人目はテリー。マリーとは相性がよく、ビリーとは悪いのだ



草薙の拳を身につけ オロチとの闘いに挑む

草薙 京

解析／修羅騎士　鷹

通常技・特殊技

しゃがみ弱キックが接近戦での牽制に最適。近距離立ち強パンチは出が早いので連続技の中継として役立つ。密着からならしゃがみ弱キック↓立ち強パンチが目押しでつながるぞ。遠距離立ち弱キックは近～中間距離での牽制に使える。しゃがみ強パンチは、対空として使うことができる。

外式・轟斧 陽は2段目が中段なのでしゃがみガードの多い相手に使おう。またキャンセルで出すと、2段目にキャンセルがかかるのだ。



戻ってきたぜ！　中段攻撃

必殺技

百式・鬼焼きは打撃防御効果のついている対空技。前作と同様に引きつけてから出すといいぞ。弱はどんな状況でも地上の相手にヒットさせればダウンを奪うことができる。性能が向上したぞ！

R.E.D.Kickは放物線を描くように突進していく奇襲に使える技。先端を当てるようにすればガードされても反撃は受けない。しかし、強は軌道がふんわりしているのでやや使いにくい感じがする。おもに弱を使っていこう。

弐百拾弐式・琴月 陽は突進技。前作より突進するスピードが速くなったのだが、ガードされた時のスキは相変わらず大きい。強攻撃からの連続技や強七拾五式 改のあとの追い打ちに使おう。

七拾五式 改の弱は弱攻撃から連続技にすることができなくなった。強も密着状態から強攻撃キャンセルでやっと2段目までヒットする。それ以上離れてしまうと駄目。強を2段目までヒットさせたあとは、大蛇薙などで追い打ちをかけられる。

百拾四式・荒咬みは牽制に使える突進技。先端を当てるように使おう。若干リーチが短くなってしまったが、まだまだ頼りになるのだ。

追加技についてだが、百弐拾八式・九傷はヒットさせてもそのあとあまり浮かなくなってしまったので画面端で弱七拾五式 改へつなげなくなった。百弐拾七式・八錆は中段。遠距離から荒咬みが当たった時にはこの技は届かないぞ。百弐拾五式・七瀬はリーチが長いキック。九傷をヒットさせたらこの技で追い打ちしよう。外式・砌穿ちは、荒咬み→八錆後の追い打ち。

百拾五式・毒咬みは前作と変わらず、連続技や反撃に使うと吉。ヒット後は四百壱式・罪詠み→四百弐式・罰詠みまでしっかりと出していこう。今回は出しやすくなったので初心者様も安心!?

九百拾式・鵺摘みは当て身技。相手の連係に割りこんだり、突進技などを出したあとに使ってみよう。



レインボーエネルギーダイナマイト～！　奇襲に使える



毒咬み。連続技はもちろん、移動手段にも使える

超必殺技

秘奥義 裏百八式・大蛇薙は先端を当てるようにすれば反撃を受けない。強（MAX版は駄目）を強攻撃にキャンセルして出せば連続技にすることもできる。とにかくパワーアップした技なのだ。

最終決戦奥義“無式”はかな～り派手で格好イイ連続攻撃。でかい闇払い？を出したあと炎をまといつつ、毒咬みを出す。MAX版だと罪詠み→罰詠みまで出し、鬼焼きでしめる。弱技から連続技にできるのが魅力的だ。



“無式”は炎をまといつつ突進する技。連続技にどうぞ

技コマンド表

●投げ技	
釟鉄	→or←+C
一刹背負い投げ	→or←+D
●特殊技	
八拾八式	↘+D
外式・轟斧　陽	→+B
外式・奈落落とし	ジャンプ中↓+C
●必殺技	
百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
R.E.D.Kick〔七百七式・独楽屠り〕	←↓↙+BorD
弐百拾弐式・琴月　陽	→↘↓↙←+BorD
七拾五式　改	↓↘→+B・BorD・D
百拾四式・荒咬み	↓↘→+A
百弐拾八式・九傷	・荒咬み動作中 ↓↘→+AorC
百弐拾七式・八錆	・荒咬み→九傷動作中AorC ・荒咬み動作中 →↘↓↙←+AorC
百弐拾五式・七瀬	・荒咬み→九傷動作中BorD ・荒咬み→八錆動作中BorD
外式・砌穿ち	・荒咬み→八錆動作中AorC
百拾五式・毒咬み	↓↘→+C
四百壱式・罪詠み	毒咬み動作中→↘↓↙←+AorC
四百弐式・罰詠み	毒咬み→罪詠み動作中→+AorC
九百拾式・鵺積み	↓↙←+AorC
●超必殺技	
秘奥義　裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC
最終決戦奥義“無式”（三神技の壱）	↓↘→↓↘→+AorC

ワンポイント講座

アドヴァンスト

奇襲に長けた突進技（荒咬み、毒咬み、弱R.E.D.KicK）を複数所有するので、それらを中～遠距離から使ってスピーディに闘うのが基本戦法になる。

その中で特に使用頻度が高いのは荒咬み。この技は、中間距離での牽制に役立つ。相手に当てた場合は追加技を出したり出さなかったりと、毎回変化をつけよう。また、密着から弱攻撃をキャンセルして出した場合、相手にガードされてしまっても、その後入力を多少遅らせて九傷を出して見よう。ボタン連打で反撃してくる相手にヒットさせることができる（タイミング重要）。

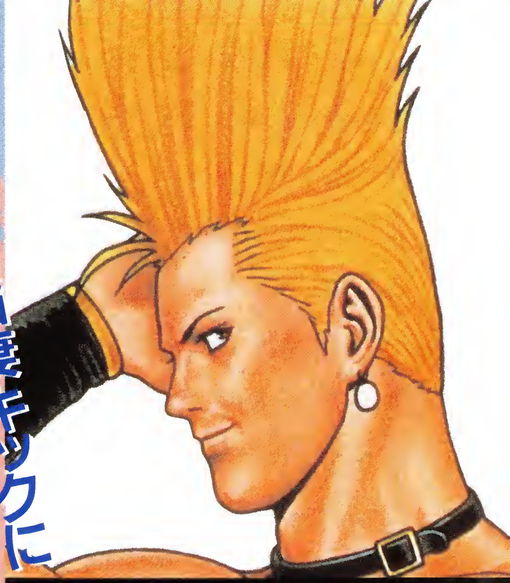
読み合いになるが、次に荒咬みを出した時、相手はガードしている場合もあるので、前転から投げなどを狙ってみるといいぞ。

エキストラ

アドヴァンストと同じように遠距離立ち弱キックを使って牽制し、荒咬みを使って間合いをつめるようにしよう。また、ステップを荒咬みに織り混ぜてそのまま投げにいくのも有効的だぞ。返り討ちにあう場合もあるのでステップのあと避けを使ったり、鬼焼き、鵺摘みを出してみるのもいいぞ。



鬼焼きは、対空はもちろん地上戦でも役に立つ



スーパー稲妻キックに無敵時間がついたぞ！

二階堂紅丸

解析／モリスケ

通常技・特殊技

しゃがみ強パンチのリーチが前作よりも長くなり、中間距離でも頼れるようになった。その代わりなのか、遠距離立ち強キックは足元に食らい判定がついてしまったので足払いをつぶせず、ふっ飛ばし攻撃は出が遅くなり対空技として機能しなくなった。

ジャックナイフキックは発生が遅いのだが、ほとんどの通常技からキャンセルできる。フライングドリルは着地後のスキがないので、ガードされても先に動けるゾ。



立ち強パンチもリーチが長くなり、牽制に使えるようになった

必殺技



跳びこみを迎撃するための技に改良された強雷靭拳

ほとんどの必殺技がパワーアップしており、一気に急成長を遂げたのが紅丸だ。

雷靭拳は弱が横、強が斜め上を攻撃するようになり、使い分けが必要になっている。ガードされても画面端以外なら反撃は受けず、先端が当たった場合でも間合いが離れず3ヒットするので、とりあえず置いておく、といった使い方が有効。連続技にする場合は弱なら強攻撃から、強は若干出が早いので弱攻撃からでも連続技にすることができる。

空中雷靭拳はその名の通り空中で雷靭拳を出すのだが、キャンセルで出せないので連続技に組みこめず、しゃがみガードも可能なので有効的な使い道が見当たらない。

真空片手駒は今回も連続技用。弱技からでも弱強ともに連続技に組みこめるが、強は後方に跳び退くまでに時間がかかるので、ヒットさせても反撃を受ける可能性がある。

スーパー稲妻キックは弱には長い無敵時間がついたため、ある程度引きつければ対空技として充分機能するようになった。ただし地上の相手に弱を当ててもダウンを奪えないので、相手の連係に割りこむといった使い方をするとヒットさせても反撃を受ける可能性があるぞ。強ならダウンを奪えるが、無敵時間が短いのでそれほど信頼できない。

居合い蹴りはコマンドの簡単な連続技用の必殺技。威力が低いので使いづらいが、若干、気絶値が高いようだ。反動三段蹴りにつなぐこともできなくなっている。

反動三段蹴りは3段すべて連続ヒットするようになり、強攻撃からなら連続技に組みこめるので使用頻度は高い。ガードされると確実に反撃されてしまうほどのスキがあるので、強攻撃がヒットした時の連続技用として使わないと危険だ。

紅丸コレダーは間合いが狭くなっているので決まりにくく、威力も通常投げより若干低い。投げ技はずしをされないことだけが唯一の利点か。



無敵時間がついたので頼れる対空技へと急成長！

超必殺技



見栄えはいいが性能は並程度。威力も平均的だ

雷光拳は発生が早くなったので、弱技からでも連続技に組みこめるようになった。攻撃判定が出るまで無敵状態なので、対空技としてはもちろん、相手の連係に割りこむ時にも重宝する。雷靭拳と同じく弱は横に、強は斜め上に攻撃する。判定が強いので弱でも対空技になることが多い。

エレクトリッガーは今回追加された投げ技だが、投げ間合いが紅丸コレダーと同程度しかないため決めにくい。前転から狙うといいだろう。

技コマンド表

●投げ技	
キャッチアンドシュート	→or←+C
フロントスープレックス	→or←+D
スピニングニードロップ	ジャンプ中↑以外+CorD
●特殊技	
ジャックナイフキック	→+B
フライングドリル	ジャンプ中 ↓+D
●必殺技	
雷靭拳	↓↘→+AorC
空中雷靭拳	ジャンプ中↓↘→+AorC
真空片手駒	↓↙←+AorC
スーパー稲妻キック	→↓↘+BorD
居合い蹴り	↓↘→+BorD
反動三段蹴り	→↘↓↙←+BorD
紅丸コレダー	投げ間合いで→↘↓↙←→+AorC
●超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+AorC
エレクトリッガー	投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC

ワンポイント講座

アドヴァンスト

雷靭拳のスキが小さく判定が強いので、中間距離ではしゃがみ強パンチを空振りキャンセルしつつ出しておくといい。前作で牽制に使った遠距離立ち弱キックは、コマンド上ジャックナイフキックが暴発しやすいため、リーチの長くなった立ち強パンチで牽制するといい。跳びこみは稲妻キックで迎撃。



とりあえず出しておき、空振りキャンセルで弱雷靭拳だ

エキストラ



地上ヒットからつなぐのはムズイけど、空中ヒットは簡単

小ジャンプで跳びこめないが、紅丸は空中で出せるフライングドリルを持っているのでその点はカバーできる。フライングドリルは空中の相手に当たれば、さらに雷靭拳や雷光拳などで追撃でき、打点にもよるが地上の相手に当たった時に立ち弱キックや雷光拳を連続ヒットさせることができる。

THE KING OF FIGHTERS '97®

コマンド投げが弱体化 でもまだイケるぞ



大門五郎

解析／ジェイケイ

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
十字締め（近距離）	→or←+C
つかみ叩きつけ（遠距離）	→or←+C
送り足払い	→or←+D
●特殊技	
玉潰し	→+A
頭上払い	↘+C
●必殺技	
地雷震	→↓↘+AorC
超受け身	↓↙←+BorD
雲つかみ投げ	←↙↓↘→+A
切り株返し	←↙↓↘→+C
天地返し	投げ間合いで→↘↓↙←→+AorC
超大外刈り	投げ間合いで→↓↘+BorD
根っこ返し	↓↘→+BorD
裏投げ	→↘↓↙←→+BorD
●超必殺技	
地獄極楽落とし	投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←AorC
嵐の山 ☆根っこ抜き	投げ間合いで←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD
☆続・切り株返し	根っこ抜き中←↙↓↘→+BorD
☆ぶっこ抜き裏投げ（ノーマル時）、続・天地返し（パワーMAX時）	続・切り株返し中→↓↘+BorD

通常技・特殊技



下段技になったのはオイシイ変更点。牽制技として大活躍してくれるぞ

空中ふっ飛ばし攻撃は多少弱体化したが、中ジャンプからの早出しは充分強い。

牽制に使える遠距離立ち弱キックは立ちガード不能になった。キャンセルもかかる。

遠距離立ち強キック、頭上払いは対空技。前者は牽制技としても使える。後者は、打点によってキャンセル雲つかみ投げが空中ヒットするが、相打ちになりやすくイマイチ。

しゃがみ強パンチは対空技として使えなくなり、リーチも少し短くなってしまった。

必殺技

'97からの新技は2つ。根っこ返しはいわゆる当て身投げ系の必殺技。下段技と攻撃位置の低い技以外の通常技を返すことができる。出はじめに少しスキがあるので注意。

裏投げは、相手の裏に走り抜けてから投げる技。投げる前につぶされやすく、イマイチ使いにくい。中間距離からいきなり出すか、通常技をキャンセルして奇襲するぐらい。

前作から継承された必殺技は、超大外刈り以外は前作同様の使い方ができる。



根っこ返しは中段当て身投げ。相手の割り込み技や牽制技を狙おう

地雷震は射程無制限の地震攻撃（弱）。相手が立っているか、前後転や避けをしていればヒットする。遠距離での奇襲に使えるが、跳びこまれると危険なので多用は禁物。強は振りかぶるだけのフェイント。これはあまり使えない。

超受け身は攻撃判定のない移動技。終わり際に少しスキがあるものの、出した瞬間から無敵になるので、相手の技をかわしつつ接近することが可能。動作の早い弱をメインに使おう。接近後はコマンド投げを狙うのが基本だ。前転と違う点は、無敵時間中は投げられ判定のないことと、相手の裏にまわれないこと。



裏投げ。近づいてから投げるまでにかかる時間が長いので使いにくい

対空技である雲つかみ投げは、早出しすればそれなりに強い。遠距離からの大ジャンプや、接近戦での小ジャンプ（先読みで）が狙い目だ。

切り株返しは、地面スレスレを攻撃する足払いをかわしつつ決められる。また、ダウン中の相手をつかむことも可能。玉潰しや続・切り株返しでダウンさせたあとは確実に入る。しゃがみ強キックや（空中）ふっ飛ばし攻撃からも狙えるが、こちらはダウン回避されるとつかめない。

コマンド投げの天地返しは、前作に比べて投げ間合いが狭くなり、威力も減ってしまった。が、超受け身（前転）やダッシュで接近したあと、相手の突進技をガードしたあとなど、狙いどころは多い。

超大外刈りはコマンド投げに戻った。間合いが狭くダメージも小さいのでイマイチ。

超必殺技

地獄極楽落としは、天地返しとほぼ同じ投げ間合いを持つコマンド投げ。ということで、これも投げ間合いが狭くなってしまった。ダメージもノーマル版だとイマイチ。

嵐の山もコマンド投げ。地獄極楽落としよりも投げ間合いが広いので、こちらをメインに狙っていこう。ノーマル版なら、2段目の続・切り株返しで止めたあと、ダウン中の相手を切り株返しでゲットしてやろう。ぶっこ抜き裏投げまで決めるより減るぞ。



追加入力すると、ダウンさせた相手を再びつかんでブン投げるのだ

ワンポイント講座

アドヴァンスト

遠距離立ち弱&強キックや、中ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で牽制しつつ、弱超受け身（遠い時はダッシュ前転）やダッシュからコマンド投げを狙っていくのが基本戦法。弱超受け身は、遠距離立ち弱キックをキャンセルしたり、ふっ飛ばし攻撃を空振りキャンセルして出してもいい。

中ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃をガードされたあとは、相手がガードを固めるなら弱超受け身やダッシュからコマンド投げ、暴れるようなら小（中）ジャンプ空中ふっ飛ばしが有効。また、空中ふっ飛ばし攻撃を意識させておけば、技を出さずに中ジャンプして、着地と同時にコマンド投げが決まりやすい。

おまけ。天地返しを決めたらすぐにパワーMAX発動をすると、2回目のダメージが増えるぞ。

エキストラ

地上技で牽制しつつ、ステップ～コマンド投げを狙っていこう。これを止めようと牽制技を多用してくるようなら、弱超受け身～コマンド投げが有効だ。

攻撃避けの直後に弱超受け身を出すのもいい。相手が攻撃避けの終わり際に技を重ねてくれば、うまい具合に回避&接近できるぞ。



前転がないエキストラモードだと、超受け身のありがたみが倍増する

必殺技が全体的に高性能に！パワーチャージが強い!!



テリー・ボガード

解析／修羅騎士　鷹

通常技・特殊技

しゃがみ弱キックは連打が利くので、接近戦での牽制に使える。このあとはリーチが長くキャンセルが利くしゃがみ強キックなどへつないでいこう。近距離立ち強パンチは連続技のつなぎに使うのが最適。ジャンプ攻撃では、ジャンプ強キックが昇りで出せば中段になり、強パンチは裏まわりを狙える。

バックナックルはリーチが長く、2段目にキャンセルをかけることができる。ライジングアッパーは対空に使える。



対空に使える。また、キャンセルすれば弱技からもつながるのだ

必殺技

バーンナックルは'96と同様、キャラによってはしゃがまれてしまうとヒットしない。それ以外のキャラには弱と強、ともに先端をガードさせれば反撃を受けにくくなっている。間合いを一気につめるための移動手段として活用できる。また弱なら、密着状態の近距離強攻撃から連続技にすることも可能なのだ。

パワーウェイブは画面端まで届かないのは'96と同じ。弱は射程が短く、強は長い。この技はパワーアップを果たし、弱だと強攻撃から連続技にできたり、出したあとのスキがかなり小さくなったりしているぞ。連発して出していけるのでかなり頼れる。



牽制に使うことができる。スキが小さくなったのは有り難い

クラックシュートはキャラにもよるが、弱で出してもしゃがんでいる相手に対して当たらない。しかし'96よりスキが小さくなり、ガードされた場合でも弱技程度の反撃ですむようになった。

使い方は弱パワーチャージ後の追い打ちや、'96と同様裏まわり防止のために使うことができる。

ライジングタックルは打撃防御のついた対空技。また、下段に一瞬だけ無敵時間があるので、近い間合いなら相手のしゃがみ弱キックなどの連係に対して割りこんでいけるぞ。

パワーダンク。今回もあまり性能がいいとはいえないので、個人的趣味でしか使えない。弱、強ともに先端をガードさせれば反撃を受けないが、避けや前転、無敵技に注意。手堅くパワーチャージ後の追い打ちに使ってくだされ。

パワーチャージ。弱は移動距離が短いが、スキは小さめ。強は弱と対照的に移動距離が長くスキが大きい。どちらも先端を当てれば相手との距離が離れるため反撃は受けづらい。かなり使用頻度が高いといえよう。お勧めは弱の方。使い方だが、連続技はもちろん単発でも使っていける。ヒット後は、通常技や空中ふっ飛ばし攻撃はもちろん、超必殺技や弱の必殺技へつなぐことができるのだ。



この技をヒットさせたあとは追い打ちをかけよう

超必殺技

パワーゲイザー。'96に比べパワーアップ。出が早くなり、強攻撃から連続技にすることができる。さらに無敵時間がついたので、しゃがみ弱キック→強キックなどの連係にも割りこむことができるぞ。

ハイアングルゲイザー。タックルを決めてから跳び上がりつつアッパーを決め、着地と同時にパワーゲイザーを決める技。出が早いので、弱攻撃から連続技にすることができたり、反撃に使えたりする高性能な技なのだ。



ハイアングル。このあと拳を地表に叩きつけゲイザーを出すぞ

技コマンド表

●投げ技	
グラスピングアッパー	→or←+C
バスタースルー	→or←+D
●特殊技	
バックナックル	→+A
ライジングアッパー	↘+C
●必殺技	
バーンナックル	↓↙←+AorC
パワーウェイブ	↓↘→+AorC
クラックシュート	↓↙←+BorD
ライジングタックル	→↓↘+AorC
パワーダンク	→↓↘+BorD
パワーチャージ	←↙↓↘→+BorD
●超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→+AorC
ハイアングルゲイザー	↓↘→↓↘→BorD

ワンポイント講座

アドヴァンスト

立ち弱キックやパワーウェイブ、リーチの長いバックナックルを使って牽制しつつ、パワーチャージなどの突進技や小、中ジャンプからの攻撃を絡めて一気に攻めこんでいこう。パワーチャージをガードされたら前転から投げを狙おう。反撃してくるようならスキをついて連続技を狙うようにしよう。



2段目にキャンセルが利き、リーチもかなり長い。牽制に使おう

エキストラ

アドヴァンストと同様に牽制をするといい。パワー溜めを折り混ぜて攻撃力アップやステップから投げを狙うのも忘れずに。画面端での連続技の紹介。ジャンプ強攻撃→近立ち強パンチ→キャンセルライジングアッパー→キャンセル弱パワーチャージ→弱クラックシュート→強ライジングタックル。



昇り強キック。中段として使えるので重宝したい



斬影拳のスキが大きくなって弱体化？

アンディ・ボガード

解析／修羅騎士　鷹

通常技・特殊技



➡＋Bで出る上顎。ヒットさせても反撃を食うことが…あひ

しゃがみ弱キックは、接近戦での牽制や撃壁背水掌につぐための中継として役立つ。

遠距離立ち弱キックは、リーチはそんなに長くないものの近距離での牽制になる。適当にバラまいておけばアドヴァンストの小ジャンプ攻撃にもヒットさせることができる。

遠距離立ち強パンチは、出が遅いもののリーチは結構長いのでわりと使っていける。

上顎は、中段で足払いをスカしつつ突進していく。気絶値が高いのがウリなのだ。

必殺技

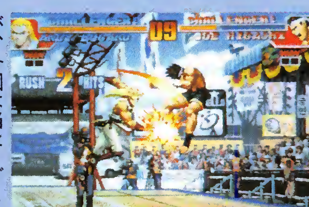


相変わらず牽制に使えるが、少々スキが大きくなっちった！

斬影拳。'96と違って弱、強の両方ともスキが大きくなったのでヒットさせてもガードさせても反撃を受けてしまう。今回は斬影拳を相手に当てたら追い打ち技である我弾幸まで出すといいかも。相手に当てないように遠距離から出して移動手段に使ったり、連続技に組みこんだりといった使い方をしよう。

飛翔拳。半飛び道具であるこの技は、'96と同様に先端を当てるように牽制として使っていこう。また、今回の弱飛翔拳だが弱攻撃から連続技に組みこめなくなった。出るのが多少遅くなってしまったのが原因。

昇龍弾。弱は対空として使うと吉。極力引きつけてから出すようにしよう。強は撃壁背水掌のあとの追い打ちとして使ったり、早めに出して対空として使ったりしよう。また、'96では地上の相手に対してヒットさせるとダウンを奪えたのだが、今回は当たりどころが悪いとダウンを奪えなくなってしまった。



対空に使えるぞ。でも、この技も性能が低下したのだ

空破弾。放物線を描くように突進していく技。弱は移動距離が短く強は長い。弱、強ともに単発、キャンセルから裏まわりを狙えるが、相手のガード状態にもよる（立ちorしゃがみ）ので注意。

撃壁背水掌。間合いが狭くなってしまい、密着状態から近距離立ち強パンチの2段目にキャンセルして出そうとしても技が出なくなり、連続技にできなくなってしまった。連続技にするならしゃがみ弱キックからがいいだろう。

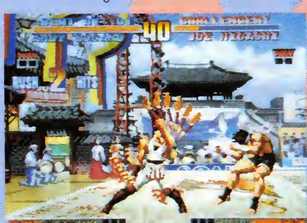
幻影不知火。空中から残像を出しつつ地上に降り立つ技。技自体には攻撃判定がないのだが、その後➡＋任意のボタンを押して2種類の技を出すことができる。相手を跳び越して使うといいだろう。

幻影不知火　上顎は中段の浴びせ蹴りを放つのだが、出が遅いので使いにくい。幻影不知火　下顎は掌打を出す。幻影出が早いのが特徴。どちらの技も先端をガードさせれば反撃を受けないのだが、使うなら出の早い下顎がいい。

超必殺技

超裂破弾。お馴染みの技。弱は飛距離が短く、強は長い。弱は密着からしゃがみ強パンチなどにキャンセルをかければ連続技に組みこめる。強は撃壁背水掌のあとの追い打ちとして使おう。

飛翔流星拳。2回打撃を加えてからポーズを取り、両手で飛翔拳を放つ技。打撃の2段目がヒットしないと飛翔拳はガードされてしまうぞ。強攻撃から連続技に組みこめるのが嬉しい。MAX版は飛翔拳を3発出すぞ。



流星拳。連続技に組みこめるのだが、この前置きはやめろよ！

ワンポイント講座

アドヴァンスト

普段は飛翔拳を先端が当たるように出して牽制し、スキあらば前転からダイレクトに、もしくはしゃがみ弱キックにキャンセルして撃壁背水掌を狙っていくといい。

牽制に使える飛翔拳だが、普通に撃っているだけではいずれ跳びこまれたり、前転で抜けられたり避けられたりしてしまうので、撃ち方にも工夫が必要なのだ。

フェイントを混ぜたり、ふっ飛ばし攻撃やしゃがみ強パンチに空振りキャンセルをかけて出していってみよう。フェイント時に相手が跳びこんできたら昇龍弾などで落とせるし、空振りキャンセルの場合は、相手が技を空振りしたと思って動き出す場合もあり、そこにヒットする可能性が生じてくるのだ。

エキストラ

基本的にアドヴァンストと同じ。ステップが結構早いのでそれを使って一気に間合いをつめて撃壁背水掌や威力が高い剛臨・改を決めよう。

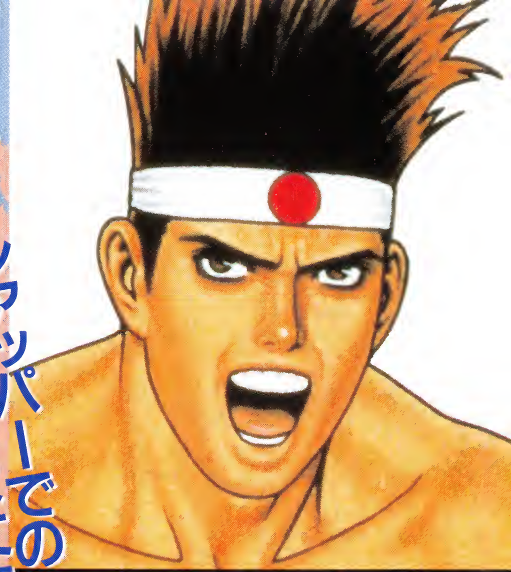
また、ジャンプで相手を跳び越えて、幻影不知火を使うのも有効。早めに出せば元にいた方へ戻り、やや遅めに出せば相手の裏へ出る。相手を翻弄してやろう。



威力は低くなったが、その辺りは追い打ちでカバーしよう

技コマンド表

●投げ技	
剛臨（ごうりん）・改（かい）	➡or⬅＋C
抱え込み投げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
上顎（うわあぎと）	➡＋B
●必殺技	
斬影拳（ざんえいけん）	↙➡＋AorC
我弾幸（がだんこう）	斬影拳ヒット中⬇↘➡＋AorC
飛翔拳（ひしょうけん）	⬇↙⬅＋AorC
昇龍弾（しょうりゅうだん）	➡⬇↘＋AorC
空破弾（くうはだん）	⬅↙⬇↘➡＋BorD
撃壁背水掌（げきへきはいすいしょう）	投げ間合いで⬅↙⬇↘➡＋AorC
幻影不知火（げんえいしらぬい）	ジャンプ中⬇↘➡＋BorD
幻影不知火　下顎（しもあぎと）	幻影不知火着地中➡＋AorC
幻影不知火　上顎（うわあぎと）	幻影不知火着地中➡＋BorD
●超必殺技	
超裂破弾（ちょうれっぱだん）	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋BorD
飛翔流星拳（ひしょうりゅうせいけん）	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC



ハリケーンアッパーでのゴリ押しで今回も大丈夫!?

ジョー・ヒガシ

解析／DSP―たろりん

通常技・特殊技

ジャンプ強キックは下に鋭くとがっていて、早出しするとかなり強い。連続技にもつなぎやすくなっている。

立ち強キックはリーチが長く、遠距離戦での牽制に使える。出るのは遅いが、判定の強さ、ダメージともに優れているので気にならないぞ。

しゃがみ弱キックは、これまでと同様に近距離での牽制や連係の始動技として使っていける。

スライディングは出るのが早いので奇襲に最適。



相手が跳ぼうとしたところに当たることも多い。使えるぞ

必殺技

ハリケーンアッパー。弱は前作ほどジョーが前に進まず、鬼の連射モードは弱体化。しかし上への判定が大きく、小ジャンプで跳び越えられることはまずない。スキも小さく、前転で抜けられても反撃を受けることは少ないぞ。強は出るのが遅く、連続技に組みこむこともできない。

爆烈拳。進む距離が短くなり、密着から出しても4ヒットが限界。離れた間合いから出すと、かすりもせずに反撃されることがある。弱攻撃2発から出して、4ヒット目↓爆烈拳フィニッシュが安定連続技。



鋭いキックで突っこむ。先端を当てるのが基本なのだ

爆烈拳フィニッシュ。弱は中段で、スキが小さい代わりにダウンは奪えない。強はダウンを奪えるので、連続技の場合はこちらを使おう。

タイガーキック。弱は攻撃判定が出る前に無敵時間が切れてしまうので、相手の技に一方的に負けてしまうことが多い。ただし2ヒットすれば必ずダウンを奪える。強は無敵時間が長く、対空に使うととても強い。早めに出してしまってOKだ。ただし、地上の相手に対しては、2ヒットしてもダウンを奪えず、反撃を受ける。

スラッシュキック。スキが大きくなり、弱でも相手にめりこむようにガードされてしまうと反撃を受けてしまう。先端を当てるようにすればまだいけるぞ。

強の方は少し上に跳んでいくので、間合いが離れているとしゃがんでいる相手に当たらない。

黄金のカカト。最大4ヒットする突進技。先読み対空にも使える。空中の相手にヒットした場合、画面中央なら弱スラッシュキック、画面端なら弱黄金のカカトなどで追い打ちできる（ヒットした高さにもよるが）。スキは小さく、ガードされてもほぼ五分。

弱が地上の相手にヒットすると、そのあと爆烈ハリケーンタイガーカカトにつながってしまうのだ。



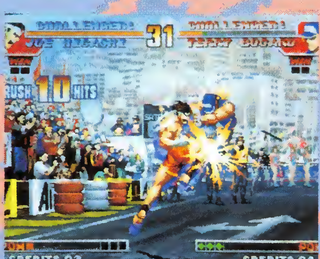
先読み対空に使える。ここからの追い打ちも忘れずに

超必殺技

スクリューアッパーは多段ヒットするようになった。そのため、ガードされても反撃はまず受けず、また、ジョーよりも竜巻が前に出るので空振りしても反撃されにくい。

弱攻撃から連続技になるのもポイント。先読み対空にもなるが、ジョーの姿勢が高いので相打ちになりやすい。

爆烈ハリケーンタイガーカカトは、出るのが早い代わりにスキが大きいので連続技に使おう。無敵時間はあるが、攻撃発生と同時に消える。



連続技のおとも。攻撃発生はかなり早いぞ

技コマンド表

●投げ技	
ひざ地獄（じごく）	→or←+C
レッグスルー	→or←+D
●特殊技	
ローキック	→+B
スライディング	↘+B
●必殺技	
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorC
爆烈拳（ばくれつけん）	AorCボタン連打
爆烈拳（ばくれつけん）フィニッシュ	爆烈拳中↓↘→+AorC
タイガーキック	→↓↘+BorD
スラッシュキック	←↙↓↘→+BorD
黄金（おうごん）のカカト	↓↙←+BorD
●超必殺技	
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+AorC
爆烈（ばくれつ）ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↘↓↙←+AorC

ワンポイント講座

アドヴァンスト

ジョーの闘いの基本は、今も昔も中間距離での弱ハリケーンアッパー連発である。ハリケーンが相手に届く位置で撃っていれば、相手は跳び越えることもままならない。前転で抜けられた場合も、前転の終わり際にしゃがみ弱キックを置いておけば、コマンド投げ以外の攻撃はまず食らわない。

ここで、ハリケーンをガードさせたあとに弱スラッシュキック、弱黄金のカカト、スライディング、中ジャンプ強キックといった攻撃をまぜて、相手を翻弄していこう。

近距離では前転からの投げや、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱爆烈拳がおすすめ。ヒットしていたら4発目↓強爆烈拳フィニッシュで一気にダメージを与えよう。

エキストラ

エキストラでは、弱黄金のカカトを多めに狙いたい。自力でパワーゲージがためられるので、黄金のカカト↓爆烈ハリケーンタイガーカカトを狙う機会が多いためだ。ジャンプ攻撃は少なめに。

小ネタ。弱爆烈拳の1発目が当たる前に弱フィニッシュを出すと、すごく速い中段技として使える。



バリバリ連射。ガードされたあとの攻めもかなり熱い

新技の猛虎 雷神刹が無敵時間もあって使えるぞ



リョウ・サカザキ

解析／DSP－たろりん

通常技・特殊技



遠距離立ち弱キックでペシペシと相手を押していこう

遠距離立ち強パンチは前作ほどのリーチはなくなってしまったが、判定の強さ自体は健在。下段技には負けやすいが、相手の立ち技に対しては強い。

もう一つの牽制技、遠距離立ち弱キックは、前作とほぼ変わらぬリーチを誇り、地上でのメインの牽制技として活躍してくれる。

氷柱割りは、なつかしの中段攻撃。たまに使ってみよう。

ふっ飛ばし攻撃は攻撃発生がかなり早いぞ。

必殺技



虎咆を対空に使うなら、必ず強を出していこう

虎煌拳は上方向への判定が大きい。先端が当たるぐらいの間合いで出すと、相手が跳ぼうとしたところに当たることもあるぞ。強は一歩踏みこんでから技を出すため、その分技の発生が遅くなっている。また、気のグラフィックが出ていても、リョウ本体が相手の攻撃を食らうと、攻撃判定が消えるようになった。

虎咆は、弱よりも強のほうが無敵時間が長いので、対空に使うなら強がよい。空中の相手にも2ヒットするぞ。その代わり、強は地上の相手に2ヒットしてもダウンを奪えない。地上戦での割り込みにはダウンを奪える弱を使うようにしよう。弱なら一発で相手がダウンする。

飛燕疾風脚はガードされると反撃を受けるし、強は軌道が高いため、相手がしゃがんでいると頭上を飛び越えてしまう。弱攻撃からでも連続技になるので、奇襲には使わず連続技に使おう。

極限流連舞拳は、コマンド投げのくせに間合いが非常に狭い。弱攻撃を2発当てただけで決まらない間合いになってしまうほどだ。たまに前転から狙う程度にしよう。追い打ちは強虎砲がよい。



今回のリョウの主軸となる技であることは間違いない

猛虎 雷神剛は、攻撃発生が弱の方は早いのに対し、強は遅い。しかし、移動距離が長いのだ。攻撃前に打撃防御時間があるのは前作同様だが、今回は技の始動から打撃防御に入るまでのスキが大きいため、打撃防御しながら攻撃を加えるといった使い方は狙いにくくなった。虎咆によるキャンセルは健在だが、画面端でないと虎咆が2ヒットしないので、連続技に使う機会は減ってしまった。

猛虎 雷神刹は小さくジャンプしてチョップを繰り出す中段技。ジャンプの上昇中に無敵時間があるうえ、ガードされても反撃は受けないので、非常に使える技だ。弱、強の違いはジャンプの飛距離。強は大きく跳びすぎるため、相手を跳び越えてしまうことが多い。弱のみ使えばOK。

超必殺技

龍虎乱舞は、強攻撃から連続技になる。ガードのうえからでもけずれるが、反撃を受けるので連続技に使おう。

覇王翔吼拳も、強攻撃から連続技になる。相手の飛び道具を貫通するのは相変わらず。MAX版は5ヒットし、相手の超必殺技の飛び道具も貫通する。

天地覇煌拳は、威力は低いが気絶値の高い正拳。MAX版なら相手は必ず気絶。

弱なら、弱攻撃キャンセルでも連続技になる。



一撃ひっさぁ～つ！　気絶ダメージが高いのねぇ～ん

技コマンド表

●投げ技	
谷落とし	→or←+C
巴投げ	→or←+D
●特殊技	
氷柱割り	→+A
●必殺技	
虎煌拳	↓↘→+AorC
虎咆	・→↓↘+AorC ・猛虎　雷神剛ヒット中 →↓↘+AorC
飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
極限流連舞拳	投げ間合いで ←↙↓↘→+AorC
猛虎　雷神剛	↓↙←+AorC
猛虎　雷神刹	↓↘→+BorD
●超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
天地覇煌拳	↓↘→↓↘→+AorC

ワンポイント講座

アドバンスト

弱の猛虎 雷神刹で暴れまわり、相手を翻弄しよう。出しどころは、スタンダードにふっ飛ばし攻撃やしゃがみ強キックキャンセルから出すほか、この2つの通常技を空振りキャンセルして出す、後転から出すなどがある。

猛虎 雷神刹をガードされたあとの行動としては、もう一度猛虎 雷神刹を出したり、前転から極限流連舞拳を狙うなどの選択肢がある。うまく使い分けていこう。

猛虎 雷神刹以外では、遠距離立ち弱キックで牽制しつつ、相手が動こうとしたところに弱虎煌拳や遠距離立ち強パンチを置いておく、という戦法がある。猛虎 雷神剛は相手の技につぶされやすいので、あまり頼れない。

エキストラ

やることは基本的にはアドバンストと変わらない。しかし、前転がないので、前転からの投げという奇襲はできない。そこで、遠距離立ち弱キックの牽制の間に、攻撃避けを混ぜてみよう。これで相手の攻撃をかわすことができたら、虎咆を出したり、投げを決めるというわけ。パワー溜めも忘れずに。



ガードされても反撃はない。極限流チョップだ、押忍ー

今回も頼れる必殺技は強の飛燕旋風脚だ



ロバート・ガルシア

解析／モリスケ

通常技・特殊技

遠距離立ち強キックの出が遅くなっているが、代わりに遠距離立ち強パンチのリーチが長くなり、出も早くなっている。攻撃判定が長めに残るので、跳び込もうとした相手にヒットすることが多いぞ。しゃがみ強パンチは跳び込みへの対空に使用する。

➡＋Bはリーチがあってキャンセルもかかるのだが、発生が遅いので牽制には使わず、通常技にキャンセルをかけて出すことになる。強攻撃から出せば連続ヒットするぞ。



リーチが長くて判定も残る立ち強パンチは牽制に使おう

必殺技

一部弱体化している技があるが、性能アップしている技も目立つロバート。中でも飛燕旋風脚の性能には注目だ。

龍撃拳は前回同様相手方向に飛ばないが、攻撃判定が大きくなったので跳びこまれた場合はまず迎撃でき、攻撃判定も残るので中間距離で適度にバラまくといい。強は画面上に長時間残るが、ガードされても消えないので反撃を受けてしまう。弱はガードされるとすぐ消えるので反撃は受けないぞ。



とりあえず出しとけって感じの龍撃拳。バラまけバラまけ

龍牙は弱体化しており、対空技として使おうとすると弱では一方的につぶされ、強でも相打ちが精一杯。また、強は2ヒットするのだがダウンを奪えないので、ヒットさせても確実に反撃を受けてしまう。今回は忘れてしまうべし。

飛燕旋風脚は前作よりも発生が早くなり、小技からでも連続技になるようになった。弱はヒットさせると相手をダウンさせることができるが、ガードされた場合は不利になってしまう。強ならガードされても状況は五分になり、ヒットさせた時もダウンは奪えないが有利な状況になる。このことから、おもに使うのは強の飛燕旋風脚だぞ。

飛燕龍神脚はヒットさせてもダウンを奪えなくなってしまったため、打点が少しでも高いと反撃を受けてしまう。ガードされた場合は大きく後方に跳び退くのだが、キャラによっては反撃されてしまうだろう。一応、空中の相手にヒットさせれば、さらに追撃を加えることが可能だ。

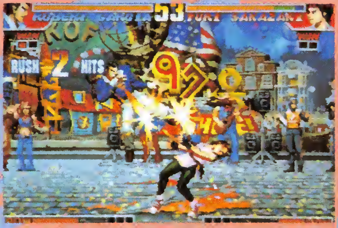
極限流連舞脚は威力が低くなってはいるが、決めたあとに追撃できるので使う機会は多い。覇王翔吼拳が入らなくなっているので、現段階で最も効率がいいと思われる強飛燕龍神脚を低空で当ててからの立ち強パンチ（画面端なら強龍牙）を狙おう。



新技だけど使えない龍斬翔。対空に使えたらよかったのに

龍斬翔は龍虎外伝を思い出させる新技で、一見すると対空技として使えそうだが、無敵時間がないのでまずつぶされてしまう。地上でヒットさせたとしても弱強ともにダウンを奪えず反撃を受けることになる。

超必殺技



重段脚は連続技専用。連舞脚後はカス当たりしかしないゾ

龍虎乱舞はおなじみの突進乱舞技。無敵時間は出はじめの一瞬にしかなく、ガードされると確実に反撃を受ける。密着状態ならしゃがみ強パンチキャンセルで連続技になる。

覇王翔吼拳は今回も飛び道具を貫通するが、発生が遅いのでつぶされやすく、連続技にも組みこめない。

無影疾風重段脚は跳び上がって無数の蹴りを繰り出す新技。無敵時間がないので連続技用で、弱は弱技から、強は強攻撃からのみつなげられる。

ワンポイント講座

アドヴァンスト

相手が跳びこんできそうなところに弱龍撃拳を置いたり、しゃがみ強パンチで迎撃しつつ、小ジャンプでの跳びこみや、強飛燕旋風脚、前転などで接近しよう。強飛燕旋風脚をガードさせたあとは、もう一度強飛燕旋風脚、相手の前転を待ってしゃがみガード、立ち強パンチ、弱龍撃拳などが有効。



前転で避けられたりジャンプ攻撃でつぶされないよう注意

エキストラ

小ジャンプで跳びこめないので、素早いステップを接近手段に組みこもう。アドヴァンスト同様、弱龍撃拳をバラまいて跳びこみを防止し、ステップから極限流連舞脚を狙ったり、強飛燕旋風脚で押しこもう。当たらないように飛燕龍神脚を出し、着地で極限流連舞脚を狙う奇襲も混ぜていくべき。



威力は低いが決めやすい連舞脚。追撃はムズかしいけどね

技コマンド表

●投げ技	
龍跳脚	➡or⬅+C
首切り投げ	➡or⬅+D
●特殊技	
龍翻蹴	➡+B
●必殺技	
龍撃拳	⬇↘➡+AorC
龍牙	➡⬇↘+AorC
飛燕旋風脚	➡↘⬇↙⬅+BorD
飛燕龍神脚	ジャンプ中⬇↙⬅+BorD
極限流連舞脚	投げ間合いで⬅↙⬇↘➡Aor+C
龍斬翔	➡⬇↘+BorD
●超必殺技	
龍虎乱舞	⬇↘➡↘⬇↙⬅+AorC
覇王翔吼拳	➡⬅↙⬇↘➡+AorC
無影疾風重段脚	⬇↘➡⬇↘➡+BorD

頼れるのは空牙だけ!? びんたはもうダメなのか



ユリ・サカザキ

解析／蒼炎闘士ゆーち

通常技・特殊技



足払い系をつぶすことができる。めりこまないように出すとグッドッチ！

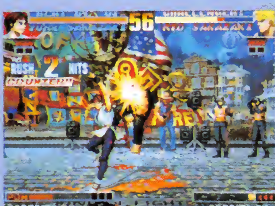
しゃがみ弱パンチは相変わらず長く、連射とキャンセルが利くぞ。キャンセルして必殺技につないだり、牽制技として有効に活用しよう。

しゃがみ強パンチは出が早く上方に強いので、対空技としても使えるぞ。

しゃがみ強キックはキャンセルが利かなくなってしまったので、相手のガードを上下に揺さぶってリーチを活かした使い方をしよう。

燕翼は中段技ではないが、足払い系をつぶせるぞ。

必殺技



強力になったアッパー♡　弱は対空に◎。強は連続技でよゆうッチ♡

虎煌拳。弱は射程距離が短く強は長い。通常技の強攻撃からなら弱・強ともに連続技に組み込める。画面端までとどく飛び道具でなく、目の前の敵に拳をぶつけるような飛び道具なので、前作のように近・中間距離の牽制技にまぜて撃つ使い方ができる。

空牙は今回唯一パワーアップした必殺技。弱は出だしに無敵時間があり攻撃判定も強いので、おもに対空技として使える。強は一歩前に踏み込んでから出るため対空技には向かないが、しゃがみ弱パンチ連射からキャンセルでつながるので、連続技に組みこんで使うのが吉。

裏空牙は強・空牙の追加技。コマンド入力が若干シビアになったが、強・空牙後は確実にこの技で追い打ちを決め、相手の体力を奪ってやろう。

雷煌拳。前回より若干攻撃発生が遅くなって弱・強とも連続技には組みこめなくなった。相変わらず相手の足払いや飛び道具を跳び越えることができ、先端をガードさせればスキはないので、その点を有効活用して出していこう。



出が早いので、反撃技にもなるけど連続技に組みこむのが基本ッチ

百烈びんた。高性能だったこの技は激しく弱体化して、'96の強さは見る影もない。相変わらず走り出すと足元のやられ判定はなくなるが（弱強ともに移動投げになった）、ガードされたらスキだらけ。攻撃判定も弱くなったのでつぶされることもしばしば…。

連続技にも組み込みにくく、キャラ限定かつ密着から強技をキャンセルしないとつながらない。全然ダメです。

飛燕疾風拳は出だしに無敵があり、飛び道具を抜けられるが、しゃがんでいる相手には当たらないうえ威力もさほどないので、高いリスクに見合う必殺技ではない。

飛燕旋風脚は威力が低くなり、下降中の蹴りがガード状態（相手立ち）に入らなくなった。しかし、しゃがみ弱パンチ連射からキャンセルで出していけば連続技になり、安定したダメージを与えられる。

超必殺技

飛燕鳳凰脚。出だしに無敵時間がある。強技はもちろんだが、密着なら弱技からも連続技に組みこめる。ガードされるとスキが大きく、確実に反撃を受けてしまうぞ。

覇王翔吼拳。出は遅いが、スピードは意外に速い。特典として相手の飛び道具を消しつつ飛んでいくが、これといった利用価値は無い。

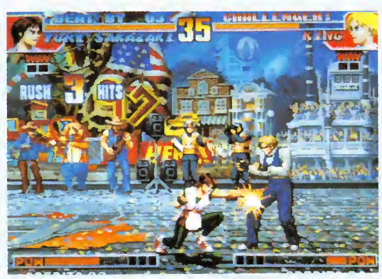
飛燕烈孔。強技はもちろん、小技からも連続技に組み込める。ユリちょうアッパーを連続で繰り出す技。スキはある。



新技の飛燕烈孔。主力攻撃の下弱P×2からも連続技になるッチ

ワンポイント講座

アドバンスト



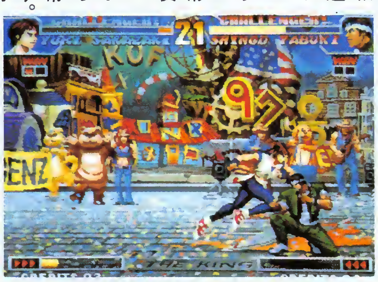
牽制や連続技のつなぎには下弱Pが最適ッチよ♡　よかよか♡

小ジャンプ強キックやダッシュ or 前転で相手に近づいて、しゃがみ弱パンチからの連続技を狙いにいこう。近距離戦では、しゃがみ弱パンチ以外に遠距離立ち弱キックやしゃがみ弱 or 強キックをまぜて使うと吉。ちょっと間合いが離れたら虎煌拳を撃ってやると当たりやすいぞ。燕翼から前転も有効。

エキストラ

はっきりいって相手に近づく手段や近距離での闘いはアドヴァンストモードと全然変わらない。必殺技がイマイチなので、基本的には通常技の小技で細かく攻めていくのが大事。

しかし、ステップが速いので、スキあらばステップから通常投げを狙っていこう。あとは連続技を執拗に狙っていこう。



ステップは速く、足払い系をスカすッチよ。バリバリ投げよう

技コマンド表

●投げ技	
鬼はりて	→or←+C
さいれんと投げ	→or←+D
燕落とし ジャンプ中	↑以外+CorD
●特殊技	
燕翼	→+B
●必殺技	
虎煌拳	↓↘→+AorC
空牙（ユリちょうアッパー）	→↓↘+AorC
裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）強ユリちょうアッパー着地時	→↓↘+AorC
雷煌拳	↓↘→+BorD
百烈びんた	→↘↓↙←+AorC
飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）	↓↙←+AorC
飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）	↓↙←+BorD
●超必殺技	
飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
飛燕烈孔	↓↘→↓↘→+AorC

ほとんどの必殺技が弱体化 通常技はわりとイケてるが…



レオナ

解析／モリスケ

通常技・特殊技

しゃがみ弱キックは前作同様長いリーチを誇っているので、中間距離での牽制に使用できる。しゃがみ強キックも相変わらず姿勢が低くなるので、下方向に突き出ている跳びこみ以外ならまず迎撃できる。しゃがみ強パンチも対空技として使うのだが、判定は強くないので早出しが基本になる。中段攻撃として使えた垂直ジャンプ強キックは健在なうえに、キャンセルVスラッシャーがゲージMAXでなくてもつながるようになった。



下方向に強い跳び込み以外はしゃがみ強キックで落とそう

必殺技



出すならガードされても状況は有利になる弱を使うこと

前作では高性能な必殺技の数々でその強さを発揮していたが、ほとんどの必殺技がパワーダウンしてしまった。

ムーンスラッシャーは前作では対空技として使えたが、今回は判定が弱くなってしまったので一方的に負けることが多くなった。発生は早いままなので、弱技からでも連続技に組みこめる。

グランドセイバーは発生が遅くなってしまったので、キャンセルで出しても連続技に組みこめなくなってしまった。硬直時間は少ないままなので、ガードされた場合弱で若干有利、強なら五分となる。出す時は有利になる弱を使うといいゾ。決めたあとの追撃は、画面中央なら大ジャンプ強キックが、画面端ならしゃがみ強パンチやムーンスラッシャー、Vスラッシャーなどが入る。

Xキャリバーはクロスアタックの部分が下方向に飛ぶようになったが、発生が遅くなったので連続技に組みこめず、着地の硬直も大きいため、無理して使うべき技ではない。

ボルテックランチャーはヒット数が減ったので、相手に当てたあとの追い打ちが入りずらくなっているが、タイミングがシビアになっただけで画面中央でも追い打ちすることはできる。

ガードさせることができれば有利な状況になるが、前作ほどけずれなくなっている。

ちなみに前作同様、今回も強の出はじめには無敵時間があるぞ。活用するのは至難の技だけどね。

アイスラッシャーは今回から登場の新技。後転で間合いを離してから両手を頭の後ろにまわし、円形の飛び道具を投げつける。

飛び道具は相手を貫通して戻ってくるのだが、戻ってくる時にも攻撃判定がついているので知らない人は食らってくれるだろう。ただし、攻撃発生が遅いので連続技には組みこめず、ガードされた時の硬直も非常に大きい。完全な見せ技として考えた方がいいだろう。



完璧なお笑い技のアイスラッシャー。最後の一撃なら

超必殺技



リボルスパークは連続技に組みこんで使うことが多いぞ

Vスラッシャーは出はじめの無敵時間がなくなったので、垂直ジャンプ強キックからの連続技にのみ使用する。MAX版は威力がアップするだけ。

リボルスパークは突進技。弱強ともに強攻撃にキャンセルすれば連続技にすることができ、強には出はじめに若干だが無敵時間がついている。

グラビティストームは対空技として使えるが、その場合は引きつけて着地の硬直にヒットさせるように使う。連係に割りこむ使い方も有効。

ワンポイント講座

アドヴァンスト

グランドセイバーの弱体化により、攻めこむ手段が小ジャンプでの跳びこみしかなくなってしまった。しゃがみ弱キックで牽制しつつスキを見て跳びこみ、ゲージがたまっているなら垂直ジャンプ強キックVスラッシャーを執拗に狙おう。跳びこむ際は強パンチを使うと空中投げも兼ねてくれる。



相変わらず頼りになる垂直ジャンプ強キック。狙うしか

エキストラ

やはり狙うのは垂直ジャンプ強キックVスラッシャー。しゃがみ強キックなどでダウンさせたらゲージをため、常にVスラッシャーを出せる状態にしておこう。小ジャンプが使えないので攻めこみにくいが、しゃがみ弱キックで牽制しつつ対空技で迎撃し、中段を決めるチャンスをうかがおう。



地上戦の軸となるしゃがみ弱キック。手堅く攻めるのだ

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
レオナクラッシュ	→or←+C
オーデルバックラー	→or←+D
ハイデルンインフェルノ	ジャンプ中↑以外+CorD
●必殺技	
ムーンスラッシャー	↓ため↑+AorC
グランドセイバー	←ため→+BorD
Xキャリバー	↓ため↑+BorD
ボルテックランチャー	←ため→+AorC
アイスラッシャー	↓↙←+AorC
●超必殺技	
Vスラッシャー	ジャンプ中↓↘→↘↓↙←+AorC
リボルスパーク	↓↙←↙↓↘→+BorD
グラビティストーム	↓↘→↓↘→+AorC

ギャラクティカファントムはなんとガード不能技



ラルフ

解析／DSP-たろりん

通常技・特殊技



シリーズを通してお世話になる遠距離立ち強パンチ

前作でのラルフの空中戦の要、空中ふっ飛ばし攻撃は、出るスピードが遅くなってしまった。判定はまだまだ強いので、小ジャンプからの早出しが有効。

遠距離立ち強パンチとしゃがみ強パンチの2つの技は、判定が非常に強い。牽制としてこの2つの技をばらまくだけでも、結構なダメージを与えることができるぞ。相手がジャンプしがちなら立ち強パンチを、地上戦タイプならしゃがみ強パンチをメインに。

必殺技

バルカンパンチはボタン連打の判定がシビアになり、出しにくくなっている。出しながら前後に移動することができるのは前作と同じだが、出したまま相手に近づいても、ガードされるとすぐに間合いが離れてしまうので、けずりに使うには向かない。判定も特に強いわけではないし、威力も低いのでムリに使う必要はないだろう。

ガトリングアタックは弱で出すと移動距離が短く、最後の1発が届かなくなりやすい。よって、常に強を使っていこう。弱攻撃からでも連続技にすることができるので、お手軽連続技に使える。今までと同じく、出してしまえば足元は無敵になるが、足元以外への攻撃にはつぶされやすい。ガードされた時のスキが大きいので、相手の足払いに合わせる使い方はちょっと無謀といえる。



急降下爆弾パンチは中段。使える技に変化した



クラークほどではないが、やはり強力な武器になる

急降下爆弾パンチは、高めの位置で出せば中段攻撃になるので、使いでのある技になった。低空で出すとしゃがみガードされてしまうので、中段になるギリギリの高さで出すのがポイント。地上版の上昇中は、弱には1回、強には3回の攻撃判定があるが、有効な使い道はこれといって見当たらない。

スーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下SAB）は、威力、間合い、ともにすぐれたコマンド投げ。弱と強で性能は変わらないので、失敗した時のことを考えて、常に弱で入力するといい。通常技からのキャンセルで連続技になるのも今までと同じ。コマンドの途中をはしょって↙➡＋Bで出るので、しゃがみ攻撃から出すのも簡単だ。

ラルフキックはクリティカルヒットがなくなってしまった。弱は跳ぶ距離が短いがスキが小さく、打撃による反撃はまず食らわない。ガードさせてからバリバリバルカンパンチを出すとひっかかりやすいぞ。強で出すと、画面の端から端まで届くのだが、挑んでいく最中に落とされることが多いし、ガードされたあとのスキも大きいので、ハッキリいって使えない。

超必殺技

バリバリバルカンパンチは出がかりに無敵時間があるのだが、攻撃判定が出ると同時に無敵時間が切れるため、相手の技の判定が残っていると相打ちになりやすい。

馬乗りバルカンパンチは、強攻撃から連続技に組みこめるようになった。出がかりに無敵時間があるが、かなり短いのであてにはならない。

ガード不能技、ギャラクティカファントムは、攻撃避けや前転でかわされると反撃を受けてしまうぞ。



ガード不能。出は遅いので起き上がりに重ねるのが吉

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ダイナマイトヘッドバット	➡or⬅＋C
ノーザンライトボム	➡or⬅＋D
●必殺技	
バルカンパンチ	AorCボタン連打
ガトリングアタック	⬅ため➡＋AorC
急降下爆弾パンチ	・⬇ため⬆＋AorC ・ジャンプ中⬇↘➡＋AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	投げ間合いで⬅↙⬇↘➡＋BorD
ラルフキック	⬅ため➡＋BorD
●超必殺技	
バリバリバルカンパンチ	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AorC
馬乗りバルカンパンチ	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋BorD
ギャラクティカファントム	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC

ワンポイント講座

アドヴァンスト

通常技の項で触れた2つの牽制技をばらまきつつ、前転で近づいてSABを決める。小ジャンプふっ飛ばし攻撃や強キックも混ぜよう。

空中ふっ飛ばし攻撃や馬乗りバルカンパンチを当てたら、着地と同時にギャラクティカファントムを出してみよう。相手の起き上がりに重なるぞ。



地上技に対してカウンターを取りやすいしゃがみ強パンチ

エキストラ

こまめにパワーをためつつ、攻撃避けからのSABを狙っていこう。もちろん、牽制技のばらまきも忘れてはいけない。牽制技で相手が弱気になったら、ステップで接近してSABを狙いにいく。しゃがみ強パンチ→キャンセルラルフキックをガードさせ、バリバリバルカンパンチを出す連係も楽しげ。



攻撃避けがうまくいったらお約束のコマンド投げを

フランケンシュタイナーが非常に使える技になったぞ！



クラーク

解析／ジェイケイ

通常技・特殊技

前作で非常に頼りになった空中ふっ飛ばし攻撃は、出が遅くなり、攻撃持続時間も短くなってしまった。それでも、接近手段として重宝するのは前作同様。中ジャンプから少し早めに出すのが基本だ。

リーチが長くて振りも早めな遠距離立ち強キックは牽制技として使える。ダッシュから出すのもいい感じだ。

接近戦の要だったしゃがみ弱キックはイマイチな技に弱体化。キャンセルがかからなくなってしまったのだ。



出すタイミングには注意。早すぎるとしゃがんでいる相手に当たらないぞ

必殺技



相手が暴れていても平気でゲット！使いどころを考えれば強力な技だ

バルカンパンチは、連続技に組みこむことはできるものの、与えるダメージは小さい。特に使う必要のない技だ。

ナパームストレッチは対空に使うべき技なのだが、完全先読みで早出ししないと間に合わないし、攻撃位置が高いので、小＆中ジャンプの前にはほとんど無力。余裕がある時のお遊び対空技といえる。

ローリングクレイドルは中間距離からいきなり出したり、しゃがみ弱パンチなどをキャンセルして出すと奇襲になる。走りはじめれば足元が無敵になるので、地面スレスレを攻撃する足払いならすり抜けつつ投げてくれるぞ。ただし、ジャンプで簡単に回避（そのあと反撃）されてしまうので、多用は禁物。

フランケンシュタイナーは'97クラークの目玉商品。なんと、つかむまで無敵（投げられ判定はある）になったのだ。跳び込みや突進技を引きつけて出せば、かわしつつゲットできるぞ（対跳びこみの場合は、着地した相手に投げられてしまうこともあるが）。

相手が起き上がる直前に、ギリギリ投げ間合い内の位置から出すのもいい。ジャンプ、上昇する必殺技、コマンド投げ（歩いて投げ）、後ろ歩き以外では返されないぞ。

しかし外すとスキが大きいので、読まれると連続技を食らってしまう可能性が高い。たまに使う程度にしておこう。

コマンド投げのスーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下SAB）は、投げ間合いが狭くなって威力も激減。それでも、前転やダッシュから、一部の突進技をガードしたあとの反撃に、連続技に組みこむなど、使いどころの多い技であることに変わりない。

フラッシングエルボーは、ナパーム～、ローリング～、フランケン～、SABからの追加技。前作と違い、ダウン回避をすることはできない。

基本的に確定するのだが、SAB以外で画面端に向かって投げた時は空振りする。



SAB＋エルボーのダメージ。'96の激減りがなつかしい…

超必殺技



はっきりいって使えない技。適当に出しても反撃の的になるだけなので注意

ウルトラアルゼンチンバックブリーカーは、投げ間合いがSABより少し広いコマンド投げ。ほぼ同じ使い方ができる。フィニッシュの技が前作と同じなのは少し寂しい…。

ランニングスリーは、ローリングクレイドルと同じ走り投げ。画面が暗転してからジャンプしても回避できるので、確実に決まるのは大技のスキぐらい。一応、出はじめに無敵時間があり、攻撃をかわしつつ決めることも不可能ではないが、実用的ではない。

技コマンド表

●投げ技	
投げっぱなしジャーマン	→or←＋C
フィッシャーマンバスター	→or←＋D
デスレイクドライブ	ジャンプ中↑以外＋CorD
●特殊技	
ストンピング	→＋B
●必殺技	
バルカンパンチ	AorCボタン連打
ローリングクレイドル	←↙↓↘→＋AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	投げ間合いで←↙↓↘→＋BorD
ナパームストレッチ	→↓↘＋AorC
フランケンシュタイナー	→↓↘＋BorD
フラッシングエルボー	必殺投げ中↓↘→＋AorC
●超必殺技	
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
ランニングスリー	←↙↓↘→←↙↓↘→＋BorD

ワンポイント講座

アドヴァンスト

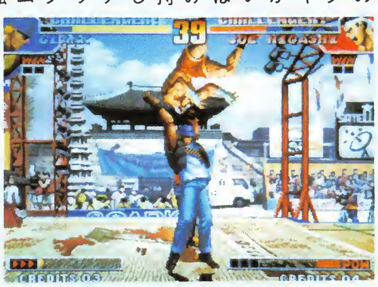
遠距離立ち強キックで牽制しつつ、前転からSABを狙っていくのが基本戦法。これに、中ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃からの攻めを混ぜよう。

空中ふっ飛ばし攻撃をガードさせたあとは、前転～SABや小（中）ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃が有効なのは前作同様。'97ならではの連係としては、ダッシュからのフランケンシュタイナーがある。相手が通常技を出してきても、ガードしていてもゲットできるのだ。上昇系の必殺技やジャンプで返されるので、ダッシュからの前転や遠距離立ち強キックと混ぜて使うといい。

空中ふっ飛ばし攻撃ヒット後は着地ですぐにダッシュし、相手のダウン回避終了直後にSABを狙おう。コマンド投げ以外ではまず返されないぞ。

エキストラ

攻撃避けと牽制の遠距離立ち強キックを中心に闘い、スキをついてステップからSABを狙っていこう。空中ふっ飛ばし攻撃での跳びこみは、対空必殺技を持っている相手に対しては控え目に。ステップからのウルトラアルゼンチンバックブリーカーも、スムーズに出せれば心強い武器になるぞ。



どちらのモードでも主軸となるのはSAB。↙→＋BorDで出せる

連続技に使える技が多い
スキを狙って使おう



キム・カッファン

解析／DSP-たろりん

通常技・特殊技



中段技ねりチャギ。出るのが遅いので反応されやすいケド

ジャンプ強キックは斜め下への判定が強く、跳びこみに適している。空中戦に強い空中ふっ飛ばし攻撃とうまく使い分けよう。

しゃがみ強キックはかなりリーチが長く、地上の連係のシメに使うと効果的。

しゃがみ弱キックは前作ほど連打が利かなくなったが、まだまだ連係の始動としては使っていける。

ねりチャギは中段技で、当てたあと間合いが離れるため、反撃の恐れはない。

必殺技

飛燕斬は出がかりに一瞬無敵時間があるが、相打ちになりやすい。対空に使うなら、弱を早めに出そう。

強は、ヒット後↓+Dで追い打ちを出すことができる。間合いが離れすぎていると空振りしてしまうが、密着状態からの連続技に組みこむ分には使っていける。

半月斬は、2ヒットする突進技。弱は移動距離が短く、間合いが遠いと2発目が届かないことも。相手を端に追いこんだ時のラッシュに使うといいだろう。

強は出るのが遅いが、強攻撃からなら連続技に組みこめる。しかしスキは大きく、ガードされると反撃を受けてしまう。進む距離は長いんだけどね。



空砂塵は相変わらずお手軽連続技用に重宝するのだ

空砂塵は無敵時間がないので、モロに連続技用の技。弱は1ヒットしかしないので、3ヒットする強を使うようにしよう。

前作同様、弱攻撃からでもつながるので、しゃがみ弱パンチからつなぐといい。

飛翔脚は前作よりも判定が弱くなり、迎撃されやすくなった。ヒットさせればそのあとは有利になるので、反応されにくいようにできるだけ低空から出すようにしよう。空中の相手に当たった場合も多段ヒットするぞ。



上から強襲する。このあとの連係が重要になる

弱、強の違いは角度。弱はほぼ真下に降りるので、普段は強を使う方がよい。相手の真上から攻撃する時は弱を使ってもよいが、当たっている最中に間合いが離れ、攻撃が途中から空振りしてしまう可能性もある。

流星落は下段を狙う奇襲技。ガードされると1段目と2段目の間に割りこまれたり、2段目ガード後に反撃を受けたりするが、多用しすぎなければ使える技だ。

弱攻撃からは連続技にならないが、それを逆手に取り、弱技をガードさせてキャンセルで出すと効果的。相手が動こうとしたところにヒットする。

そのうえ立ちガードができないため、結構いやらしい。強攻撃をキャンセルして連続技に組みこんでいってもいいぞ。

超必殺技

鳳凰脚は、毎度おなじみの乱舞技。今回は出るスピードが早くなり、密着から出せば弱攻撃キャンセルからでも連続技になる。

空中で出すことも相変わらず可能。→+Aの特殊技をキャンセルして空中鳳凰脚を出すこともできる。この場合もバッチリ連続技になるぞ。

鳳凰天舞脚は空中から急降下する技で、連続技には組みこめない。しかし、相手を跳び越してから出すと戻ってくるので、奇襲にはなる。



あまり前に進まないので、当てるのはちょっと難しい

ワンポイント講座

アドバンスト

地上戦では、遠距離立ち弱パンチが有効。判定が強いので、相手の牽制技を一方的につぶせることが多い。

この立ち弱パンチで牽制しつつ、しゃがみ強キックや流星落、中ジャンプ強キック、強飛翔脚で攻め立てよう。相手が跳びまわるようなら、空中ふっ飛ばし攻撃も混ぜるべし。



立ち弱パンチで相手の技をつぶし、プレッシャーをかける

エキストラ

ジャンプが高いので、跳びこみから攻める時は強飛翔脚を多く使うといい。またステップが鋭いので、遠距離立ち弱パンチで牽制している最中に突然ステップから投げを狙うといい感じだ。

接近戦では、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル強空砂塵の連続技を狙うべし。



投げを駆使しないとなかなかダメージを与えられない

技コマンド表

●投げ技	
首極め落とし	→or←+C
殺脚投げ	→or←+D
●特殊技	
トラ・ヨプチャギ	→+A
ねりチャギ	→+B
●必殺技	
飛燕斬	↓ため↑+BorD 強～↓+Dで追加技
半月斬	↓↙←+BorD
飛翔脚	ジャンプ中↓↘→+BorD
流星落	←ため→+BorD
空砂塵	↓ため↑+AorC
●超必殺技	
鳳凰脚	・↓↙←↙→+BorD ・ジャンプ中↓↙←↙→+BorD
鳳凰天舞脚	ジャンプ中↓↘→↘↓↙←+BorD

威力のデカイ頼れる必殺技 中でも鉄球大暴走が強力に！



チャン・コーハン

解析／ジェイケイ

通常技・特殊技

特殊技のひき逃げは姿勢の低いスライディング。スピードが速く、移動距離が長いうえ（開始時より離れていても届く）、宙を飛ぶ飛び道具をくぐったり、突進技をつぶせるという優れモノだ。

通常技は前作と大差なし。振りが早めでそこそこのリーチを持つ遠距離立ち弱パンチは牽制に。しゃがみ強キックはリーチの長い下段技。遠距離立ち弱パンチに混ぜて使うといい。接近戦ではしゃがみ弱パンチが使いやすいぞ。



鉄球スライディングは使い勝手がいい。ちなみに立ちガードは可能だ

必殺技

鉄球粉砕撃は、出が遅いもののリーチが長くてダメージも大きい。モーションの早い弱を中間距離でたまに出したり、しゃがみ強キックキャンセルで出してみるといいぞ。

打撃防御判定があるので、弱なら牽制の通常技や突進技を防御しつつ反撃することも可能。ただし防御状態の前後にスキがあり、タイミングがずれるとつぶされてしまう。強はモーションが大きすぎ。あせった相手が食らってくれるかもしれないが、基本的に使えない。一応、回転させている鉄球にも攻撃判定がある。



置いとけ大回転は今回も使える。対空技になるぞ

鉄球大回転は、前作に比べて攻撃判定が小さくなってしまった（鉄球の位置によってかなり左右される）。とはいえ、対空技としての性能はまだまだ高い。相手が跳びこんできそうなところで、とりあえず出しておくといいぞ。

ＡＢＣＤ同時押しで強制停止が、レバー左右で移動ができるのは前作同様。近い間合いでしゃがみ弱パンチや近距離立ち強キックをキャンセルすれば連続技になるのも相変わらず…なのは右向き時の話。

自分の向きに関わらず右側から攻撃しはじめるので、左向き時は前方に攻撃するのが遅い。弱攻撃からでは連続技にならず、強攻撃からでも密着しないと入らないので注意。

鉄球飛燕斬は、弱の昇り部分が地上の相手にヒットしてもダウンを奪えなくなった。当然、反撃を受ける。画面端なら降り部分も連続でヒットしてダウンを奪うことができるのだが、ダメージが大きいわけでもなく、ダウン回避されると反撃されてしまう。例によって対空性能も低い。

一応、一瞬だけ全身無敵の時間があり、全身無敵が切れても足元は無敵なので、地面スレスレを攻撃する足払いなら斬ることができる（ダウンを奪える強で）。実用的ではないが。

大破壊投げは威力が減少したものの、間合いは広いまま。前転やダッシュ（ステップ）で接近したあとに狙うのが基本だ。一部の突進技をガードしたあとの反撃にも使えるぞ。



ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱飛燕斬で４ヒットだ

超必殺技

鉄球大暴走は、至近距離で相手の技とかち合わせれば、大抵勝ち、悪くても相打ち。前転後や相手の連係に割りこむように使おう。ガードされても、硬直中は無敵で投げ技以外は食らわない。

鉄球大圧殺は、上昇中の頭突きが対空、対突進技、連続技に使える。が、ヒットさせても反撃を食らうので、トドメ専用。降りの腹は中段で裏まわりを狙える。ＭＡＸ版は腹（中段ではない）↓地響き（射程無制限下段）になるぞ。



攻撃判定出現後まで無敵時間が続く。つぶされることはまずない

技コマンド表

●投げ技	
破顔撃	→or←+C
鎖締め	→or←+D
●特殊技	
ひき逃げ	↘+A
●必殺技	
鉄球粉砕撃	←ため→+AorC
鉄球大回転	AorCボタン連打
鉄球飛燕斬	↓ため↑+BorD
大破壊投げ	接近して→↘↓↙←→+C
●超必殺技	
鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←+AorC
鉄球大圧殺	↓↘→↓↘→+AorC

ワンポイント講座

アドヴァンスト

遠距離ではひき逃げが有効。ギリギリ届く間合いから出せば、反撃を受けにくいぞ。中間距離では遠距離立ち弱パンチとしゃがみ強キックでの牽制、鉄球大回転、小中ジャンプからの空中ふっ飛ばし攻撃（遠め）＆ジャンプ強キック（近め）、前転からの大破壊投げでガンガン押そう。

画面端に追いつめたら、鉄球大回転でのけずりが有効。鉄球が当たった直後に強制停止すれば、こちらの方が先に動けるようになるので、続けてしゃがみ弱パンチ→キャンセル鉄球大回転を出すと相手を固めることができるぞ。一瞬タイミングを遅らせて鉄球大暴走を出して反撃をつぶしたり、ワンテンポおいて大破壊投げを決めるのもいい感じ。左向き時は鉄球大回転を出す時に割りこまれやすいので、鉄球大暴走などをうまく使おう。

エキストラ

相手がガードしそうなポイントで、ステップからの投げを狙っていこう。投げ技は、間合いの広い大破壊投げが決めやすい。早め入力＋ボタン押しっ放しで、硬直が解けると同時に投げてくれるのもポイント。投げ技はずし不可能で、レバガチャ＋ボタン連打でなかなかのダメージを与えられる鎖締めでもいいぞ。



エキストラといったらステップ→投げ。スキあらば狙っていこう

THE KING OF FIGHTERS '97 ®

キムの教えなのか!? 鳳凰脚を会得して登場



チョイ・ボンゲ

解析／ジェイケイ

通常技・特殊技



連続技につなぐためには、この部分を引きつけて当てる必要があるぞ

前ジャンプ強パンチは、最後の一段に攻撃判定がなくなり、裏まわりで多段ヒットさせるのが難しくなった。が、裏まわりは狙えるので、出すタイミングを覚えよう。

二段斬は、転がっている最中は飛び道具などをくぐることができる。2段目はキャンセル可能だ。通り魔蹴りは、出は遅いもののスキが小さいので、当てたあとさらに攻めていける。至近距離でヒットした場合、直後に鳳凰脚を出せば連続技になるぞ。

必殺技

竜巻疾風斬は強を連続技に組みこむのが基本。ただし、画面端以外では全段ヒットせず、ダウン回避→突進技で反撃されてしまう。相手によっては使用を控えた方がいい。

飛翔脚は少し弱体化。出が遅くなったうえにスキも大きくなり、相手を跳び越してから出しても、戻ってこないで正面向きに出るのだ。弱と強で角度が変化（強の方がゆるやか）するのは前作同様。

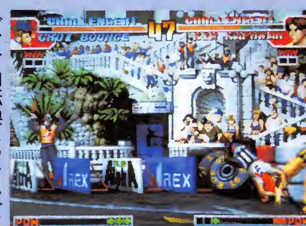
ヒット後、当り方がよかった時のみ、強飛翔脚→遠距離立ち弱パンチ（↓キャンセル鳳凰脚）が連続技になるぞ。



スキが増加して、ヒットしても地上技にはつながりにくくなってしまった

飛翔空裂斬は、壁に向かって跳んだあと、弱は斜め下に、強だと真横に突進する。レバー↖or↑で左側の、↗で右側の壁に跳ぶことができる（右向き時）。ボタンを離すと壁ターンせずに落下するぞ。

非常に素早いので、いきなり出して方向転換につなぐだけでも結構強い。また、相手が画面端近くにいる時に、しゃがみ強パンチキャンセルで相手方向に跳ぶ（弱）のも有効。裏側から攻撃できるので、方向転換につないだり、そのまま着地して攻めていこう。完全に画面端なら、強で出して方向転換につなぐか、ターンせずに着地して、投げやしゃがみ弱キックからの連続技を狙うといいぞ。



前斜め下はスキが小さい。画面端に追いつめた時に特に有効だ

旋風飛猿刺突は、出が遅いものの、方向転換につなぐことができるので非常に使える技。しゃがみ強パンチをキャンセルして出すのが基本。

方向転換は、レバー方向に進行方向を変えて突撃する技。最大3回まで実行可能。

前進して3回当ててから逃げたり、早めに後ろ斜め下で着地して様子を見る、前斜め下を当てたあと攻めるなど、様々な動きで相手を翻弄することができるぞ。

前斜め下を低い位置で当てて着地すると、そのあと相手より先に動けるようになる。近い間合いでヒットすれば、しゃがみ強パンチ→キャンセル鳳凰脚まで連続技だ。

疾走飛翔斬は、相変わらず有効な使い道がない…。

超必殺技

真！超絶竜巻真空斬は、出が遅くなってパワーダウン。無敵時間が切れてから攻撃判定が出るので対空技としては使えないし、地上技にもつぶされる。しかも、決めポーズ（スキ）は前作同様大きい。

逆に、新技の鳳凰脚は使い勝手がいい。出が早いうえに高速で突進するので、ダウンしない通常技をキャンセルして出せば、ほぼ確実につながってくれるのだ。スキのある技をガードしたあとの反撃にも使えるぞ。



鳳凰脚をからめた連続技はゲージ半分を奪う。マスター必須だ

技コマンド表

●投げ技	
頭乗刺し	→or←+C
下血突き	→or←+D
●特殊技	
二段斬	→+A
通り魔蹴り	→+B
●必殺技	
竜巻疾風斬	↓ため↑+AorC
飛翔空裂斬	↓ため↑+BorD（ボタン押しっぱなし）
飛翔脚	ジャンプ中↓↘→+BorD
旋風飛猿刺突	←ため→+BorD
方向転換	旋風飛猿刺突or飛翔空裂斬中レバー+ボタン
疾走飛翔斬	←ため→+AorC
●超必殺技	
真！ 超絶竜巻真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD

対人戦ワンポイント攻略

アドバンスト

各種ジャンプを使い分けて、裏回りジャンプ強パンチ→しゃがみ弱キック→しゃがみ（立ち）弱パンチ→キャンセル鳳凰脚（強竜巻疾風斬）の連続技を狙っていくのが基本。

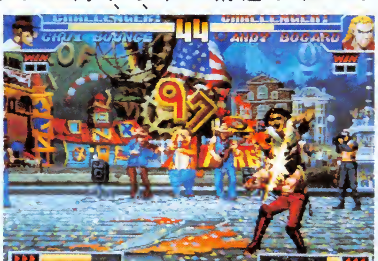
ガードされた時はしゃがみ弱パンチでやめて、しゃがみ強パンチ→キャンセル旋風飛猿刺突→方向転換で攻めよう。しゃがみ弱パンチのあと、前方小ジャンプ強パンチで跳びこんだり、前転→強パンチ投げ（しゃがみ弱キックからの連続技）を狙うのも有効だ。その他、遠距離立ち弱パンチ→キャンセル通り魔蹴りでの固めも結構使えるぞ。

跳びこみに、跳び越すとみせかけての急降下飛翔脚を混ぜるとさらに翻弄度アップ。ただし、ガードされたあとは基本的に五分～不利なので注意（当たり方にもよるが）。

エキストラ

ジャンプの種類が少ないので、ジャンプ強パンチで裏まわりを狙える間合いが限られてしまう。近い時の跳びこみは飛翔脚を中心に。

通常の連係でガードを意識させてから、弱攻撃、通り魔蹴り、方向転換（相手方向斜め下）などを当てたあと、ステップからの強パンチ投げもいい。



強パンチ投げは投げ技はずし不可能。狙っていく価値はあるぞ

新技のコマンド投げでアテナは生まれ変わったか!?



麻宮(あさみや)アテナ

解析／モリスケ

通常技・特殊技

前作で対空技として使えたしゃがみ強パンチは今回も健在。下方向に突き出ている跳びこみ以外なら一方的に勝つことができるし、キャンセルで必殺技を出せるので、その後のフォローもできる。牽制に使えたリーチの長い立ち強パンチも健在なので、中間距離ではお世話になるぞ。

連環腿は前方に移動しながらの2段蹴り上げ。キャンセルはかからず、ガードされるとスキがあるが、先読み対空として使うことが可能。



下方向に突き出ていない攻撃なら勝てるしゃがみ強パンチ

必殺技

ほとんどの必殺技が弱体化しているが、今回追加されたコマンド投げは高性能だぞ。

サイコボールアタックは飛び道具。硬直時間が意外に長く発生も遅いので、多用すると跳びこまれたり前転で抜けられてしまうぞ。遠距離で撃ち、サイキックテレポートやダッシュで追いかけるべし。

フェニックスアローは弱にも大きなスキができてしまったので、ガードさせて攻めこむことが難しくなっている。攻撃発生も遅いので、ジャンプ攻撃にキャンセルをかけて出しても連続技にはならない。



硬直時間が長いので多用できないが、あるとないでは大違い

ヮサイコリフレクターは飛び道具を跳ね返す技だが、攻撃判定もある。攻撃発生は遅いので連続技には組みこめず、ガードされると弱は出の早い技でのみ、強は大技で確実に反撃されてしまうが、スーパーサイキックスルー後の追撃としては重宝する。

サイコソードは相変わらず無敵時間が一瞬しかないので、対空技としてはもちろん、連係に割りこむ時も使えない。無理して使うなら、連続技に組みこむ程度だろう。

空中サイコソードはその名の通り空中でサイコソードを繰り出すのだが、性能は普通のサイコソードとまったく変わらず、有効な使い道がない。

サイキックテレポートは高速で移動する技で、弱と強で移動距離に違いがある。移動中は無防備なので攻撃を食ってしまうが、普通の移動と違い相手を貫通して背後にまわりこむことができる。

スーパーサイキックスルーは新しく追加されたコマンド投げで、相手を宙に打ち上げて浮いたところに追撃を加えることができる。現段階で最も効率のいい追撃は強サイコリフレクターで、全体力の3分の一弱を減らせる。空中シャイニングクリスタルビットも入るが、ゲージを使うわりに強サイコリフレクターとダメージは大差ないのだ。画面端なら弱サイコリフレクターからの強サイコソード、もしくはシャイニングクリスタルビットまで決まるぞ。



超使えるコマンド投げ。3回投げれば勝ったも同然

超必殺技

シャイニングクリスタルビットは弱だと無敵時間がないが、強なら攻撃判定が出るまで無敵なので対空技として使える。空中版も性能はまったく一緒。

クリスタルシュートは前作と変わっておらず、弱は横、強は斜め上へビットを飛ばす。空中版は斜め下方向へ。

フェニックスファングアローは攻撃発生が遅いため連続技に組みこめず、硬直も大きいのでガードされるとピンチ。強で出せばけずり量が多い。



フェニックスアローのパワーアップ版。性能は悪いです

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ビットスルー	→or←+C
サイキックスルー	→or←+D
サイキックシュート	ジャンプ中↑以外+CorD
●特殊技	
連環腿(れんかんたい)	→+B
フェニックスボム	↓+B
●必殺技	
サイコボールアタック	↓↙←+AorC
フェニックスアロー	ジャンプ中↓↙←+AorC
ヮサイコリフレクター	→↘↓↙←+BorD
サイコソード	→↓↘+AorC
空中サイコソード	ジャンプ中→↓↘+AorC
サイキックテレポート	↓↘→+BorD
スーパーサイキックスルー	投げ間合いで←↙↓↘→+C
●超必殺技	
シャイニングクリスタルビット	←→↘↓↙←+AorC
クリスタルシュート	シャイニングクリスタルビット中に↓↙←+AorC
空中シャイニングクリスタルビット	ジャンプ中←→↘↓↙←+AorC
空中クリスタルシュート	空中シャイニングクリスタルビット中に↓↙←+AorC
フェニックスファングアロー	ジャンプ中に↓↘→↓↘→+AorC

ワンポイント講座

アドヴァンスト

スーパーサイキックスルーが入ればかなりの体力を減らせるので、サイキックテレポートや前転から執拗に狙うべし。テレポートはいきなり出してもつぶされることが多いので、しゃがみ強パンチにキャンセルをかけて出すのが基本となる。アテナは投げキャラとして生まれ変わったといえる。



背後にまわりこんで投げを狙う。打撃キャンセルもおもしろい

エキストラ

こちらのモードでもスーパーサイキックスルーを軸に闘おう。小ジャンプで跳びこめないが、そこは弱フェニックスアローでカバー。跳んだ直後に着地できる利点は大きいゾ。

ガード、ヒットさせたあとは攻撃せず、前転からコマンド投げを狙ったり、ガードで様子を見るといい。



ガードされると不利ではあるが、接近手段として使うべし

対空技がパワーアップ! 超球弾も強いぞ!



椎拳崇

解析／ジェイケイ

通常技・特殊技



非常に頼れる遠距離立ち弱キック。困ったらこの技を出すぐらいでもOK

遠距離立ち弱キックは、リーチが長くなって牽制技としての性能が上昇。リーチが長いうえにキャンセルがかかるしゃがみ強キックは相変わらず使いやすい。遠距離立ち強パンチは2段目にキャンセルがかかるようになったぞ。

空中ふっ飛ばし攻撃は新技。出は遅いが、出ている時間は長い。出す時は早めに。

特殊技の虎撲手は中段技。通常技をキャンセルして出すと中段ではなくなるが、キャンセルが可能になる。

必殺技



打撃防御がついているうえ、↙→+Cで出せるので使い勝手がいい

龍顎砕は、無敵時間の長い強ならほぼ完璧な対空技になる。空中の相手にも3ヒットするぞ。ただし、地上の相手には密着状態でないと3段目がヒットせず、その場合ダウンを奪えずに反撃されてしまう。対空専用と割り切って使おう。弱は全段ヒットしなくてもダウンを奪えるが、無敵時間が短いので使いにくい。

超球弾は、出は遅いが撃ったあとのスキが小さい飛び道具。撃つ時の姿勢が低いので、偶然対空技になることがある。前作に比べて出が遅くなった(強攻撃キャンセルから連続技にならない)が、特に問題はない。相変わらず使い勝手のいい技だ。

龍連牙・地龍は、近距離立ち(しゃがみ)強パンチをキャンセルしての連続技や、地上戦での奇襲に使える。ガードされても、打撃技での反撃は受けにくい。めりこませなければコマンド投げも食らわないぞ。ただし、座高の低いキャラにしゃがまれると3発目が空振りし、反撃を受けてしまうので注意が必要。

龍連牙・天龍は、打撃防御判定がついて対空技として使いやすくなった。コマンドが簡単(↙→+CでOK)なのもうれしい。打撃防御状態になる前に少しだけスキがあるので、引きつけすぎないこと。

龍爪撃は、最後の1発のリーチが長くなり、空振りしにくくなった。今回は相手を跳び越してから出しても戻ってこなくなったので、垂直orバックジャンプから奇襲するのがおもな使い方。ただし、スキは大きいままなので、ヒットしても反撃を受けることがある。多用は禁物だ。一応、後旋腿をキャンセルして出すことができる。



Cボタンを連打すると、ポコポコ殴り続けて最大12ヒットするぞ

龍連打は、コマンド投げと同じ条件で出せるガード不能打撃技。間合いはそれほど広くない。決めたあとCボタンを連打するとヒット数が増えるぞ(最大12ヒット)。ダウンを奪うことはできないが、決めたあとこちらの方が先に動けるようになるので、タイミングよく遠距離立ち弱キックを出せば連続技になる。

超必殺技



実は画面が暗転してからでも前転で回避(そのあと反撃)される

神龍天舞脚&凄煌裂脚は、前作に比べて出が早くなった(しゃがみ強パンチキャンセルで連続技)が、そのぶん無敵時間が短くなったようで、相手の技に合わせてもつぶされることが多い。連続技専用の技として使っていこう。MAX版は無敵時間が長く、カウンター技として非常に優秀。

仙氣発勁は龍連打と同じ性質の技。間合いは龍連打に比べて少し広い。

技コマンド表

●投げ技	
発勁	→or←+C
巴投げ	→or←+D
●特殊技	
虎撲手	→+A
後旋腿	→+B
●必殺技	
超球弾	↓↙←+AorC
龍顎砕	←↓↙+BorD
龍連牙・地龍	←↙↓↘→+A
龍連牙・天龍	←↙↓↘→+C
龍爪撃	ジャンプ中↓↙←+AorC
龍連打	投げ間合いで→↓↘+AorC (Cボタン連打)
●超必殺技	
神龍凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B
神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D
仙氣発勁	↓↘→↓↘→+AorC

ワンポイント講座

アドヴァンスト

遠距離立ち弱キックで牽制しつつ、しゃがみ強キック→キャンセル弱超球弾を当てていくのが基本。弱超球弾後はすぐにダッシュして、中ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃、遠距離立ち強キック、しゃがみ強キックなどで攻めていこう。ただし、キャラによってはキャンセル弱超球弾のスキに小(中)ジャンプ攻撃で反撃されてしまう。そういう相手には強超球弾も混ぜて使うこと。

超球弾は、フェイントを混ぜつつ単発で撃ったり、しゃがみ強キックやふっ飛ばし攻撃を空振りキャンセルして撃つのもいい。相手の跳びこみは、強くなった対空技(強龍顎砕&龍連牙・天龍)での迎撃を狙っていこう。

龍連牙・地龍での奇襲も有効。キャンセル(空振り含む)から出してもいいぞ。

エキストラ

基本はアドヴァンストと同じだが、ダッシュがないので積極的に攻めこむのは難しい。単発の技(連係)をメインに闘いつつ、跳びこみを対空技で返していこう。他キャラ同様、ステップからの投げも使えるぞ。体力が減ったら、MAX版の神龍天舞脚(凄煌裂脚)でカウンターを狙うのもよい。



MAX版神龍は対空&カウンターに使える。一発逆転狙いに最適だ

望月酔&鯉魚反蹦が弱体化 寝ているだけでは勝てないぞ



鎮元斎

解析／ジェイケイ

通常技・特殊技

空中ふっ飛ばし攻撃は接近手段として重宝する。攻撃が出ている時間が短くなったので、出すタイミングには注意。

2段技のジャンプ強パンチは、小（中）ジャンプの昇りで出せば中段技になる。連続技を狙う時にも役に立つぞ。

遠距離立ち強パンチは、リーチが長くキャンセルもかかる。ダッシュから出したりして牽制に使っていこう。少し近い間合いでは、遠距離立ち弱パンチが有効的な技だ。

しゃがみ強パンチは対空技。



激しく弱体化したが、まだまだ使いものになる。前作が強すぎた？

必殺技

前作で猛威を振るった望月酔&鯉魚反蹦は当然のように弱体化。望月酔は寝ている最中の食らい判定が大きくなり、鯉魚反蹦は無敵時間がなくなったうえに出も遅くなってしまったのだ（望月酔の寝るまでの無敵時間は残っている）。

それでも、突進技を先読みして望月酔でかわし、硬直に鯉魚反蹦を決めることは可能。判定の強くない跳びこみに対しては、早出しで対空技になるぞ。読みが外れたら、早めに鯉魚反蹦を出してしまおう。

龍蛇反蹦は前作と大差なし。突進スピードが速いので奇襲にはなるが、スキは大きい。



無敵時間がなくなったので、早出ししない限り一方的につぶされてしまう

強くなったのは柳燐蓬莱の弱。打撃防御技なのだが、防御状態になるまで無敵になったのだ。跳びこみや突進技を引きつけてから出せば、ほぼ確実に返すことができるぞ。ただし、跳びこみは引きつけすぎると地上でガードされてしまうので注意。ダメージの大きい強は相変わらず連続技用だ（前方ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセル強柳燐蓬莱など）。

残りの必殺技は前作とほぼ同じ。瓢箪撃は射程距離の短い飛び道具のようなもの。遠距離立ち強パンチなどをキャンセルして弱で出すのが基本だ。強は、多少近い間合いで使うと2発目がヒットすることがあるかな、程度。

回転的空突拳は、出した瞬間から姿勢が低くなるため、宙を飛ぶ飛び道具、立ち攻撃、突進技などの下をくぐりつつ攻撃できる。また、遠距離立ち強パンチなどをキャンセルして出すのも手。弱で出せば、ガードされてもごく一部の技でしか反撃されないぞ。

酔管巻翁は、弱だと下半身が、強だと上半身が無敵になる技。無敵時間で相手の技をかわしたあと出の早い蝶襲鯥魚で反撃、というのが理想的な使い方だが、無敵部分が限られていることと、蝶襲鯥魚のスキが大きいことから、使い勝手は悪い。

一応、弱パンチなどをキャンセルして酔管巻翁を出し、すぐに蝶襲鯥魚を出せば連続技になるぞ。



弱空突拳をガードされたあとは、前後転や強轟欄炎炮が有効だ

超必殺技

轟欄炎炮は先読み対空や連続技（しゃがみ強パンチキャンセルなど）に使える。また、1発目の炎を出すまで無敵なので、相打ちOKの対空&カウンター技としても使えるぞ。

前作で有効だった画面端での連発モードは、スキが大きくなったので不可能。逆に反撃を食らってしまうのだ。

新技の轟炎招来は、出は遅いが無敵時間が攻撃判定出現後まで続くので、地上戦（接近時）での割りこみや、突進技を返すのに使える。



無敵時間が長く、カウンター技として優秀。スキは大きいけど

ワンポイント講座

アドヴァンスト

遠距離立ち強パンチで牽制しつつ、キャンセル（空振りキャンセル）弱瓢箪撃や弱回転的空突拳を混ぜていくのが基本。相手が跳びこんできたら、できる限り弱柳燐蓬莱やしゃがみ強パンチで落としていこう。

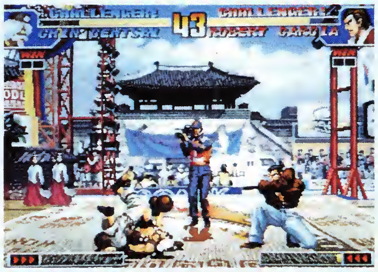
こちらから攻めこむ時は、大ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃が使える。接近後は、手堅くダッシュからの遠距離立ち強パンチ→キャンセル必殺技で固めるか、各種ジャンプで再び跳びこむのが有効。ダッシュ前転も使えるぞ。

前転したあとなどの密着に近い間合いでは、気絶値の高いしゃがみ弱キック→近距離立ち弱キック→キャンセル強柳燐蓬莱か、投げ技はずし不可能でダメージも大きい強パンチ投げ（要レバガチャ+ボタン連打）を狙っていこう。

エキストラ

自分から攻めこむのは難しいので、攻撃避けと牽制技で待ち気味に闘うことになる。対空技もキッチリ出せるように警戒しておくこと。

空振りキャンセルに使う技はしゃがみ強パンチでもいい。キャンセル受けつけ時間が長いうえ、モーションが変わっているので結構引っかかってくれるぞ。



この部分まで空振りキャンセル可能。フェイントとして使える

技コマンド表

●投げ技	
強飲酒（ごういんしゅ）	→or←+C
逆脚投げ（きゃくあしなげ）	→or←+D
●特殊技	
酔歩瓢箪襲（すいほひょうたんしゅう）	→+A
●必殺技	
瓢箪撃（ひょうたんげき）	↓↙←+AorC
柳燐蓬莱（りゅうりんほうらい）	→↓↘+AorC
回転的空突拳（かいてんてきくうとつけん）	・←↙↓↘→+BorD ・酔管巻翁中→+BorD ・望月酔中→+BorD
酔管巻翁（すいかんかんおう）	↓↘→+AorC
蝶襲鯥魚（ちょうしゅうりくぎょ）	酔管巻翁中→+AorC
望月酔（ほうげつすい）	↓↙←+BorD
龍蛇反蹦（ろうじゃはんほう）	望月酔中↑+B
鯉魚反蹦（りぎょはんほう）	望月酔中↑+D
●超必殺技	
轟欄炎炮（ごうらんえんぽう）	↓↘→↓↘→+AorC
轟炎招来（ごうえんしょうらい）	↓↘→↘↓↙←+AorC

強すぎた前作の中ボスやはり技も弱体化した



神楽ちづる

解析／修羅騎士　鷹

通常技



しゃがみ強P。連続技の中継や牽制に使うことができる。優れた技

特殊技がないので通常技のみ説明をしよう。

しゃがみ弱キックは連打が利くので接近戦での牽制に役立つ。しゃがみ強パンチは出が早くキャンセルが利くので連続技の中継にはもちろん牽制にも使える。遠距離立ち強キックは、突進するうえ攻撃持続時間が長い。さらにガードされても相手との距離が離れるので反撃は受けにくい。

ジャンプ攻撃では、弱キックが昇りで出せば中段として使うことができる。

必殺技



玉響の瑟音。このように相手の飛び道具を跳ね返すことが可能

百活・天神の理。弱は本体が地上に残り、強は跳び上がった先に出る。強は出がかりに無敵時間があるので対空として使うことができる。引きつけて出すようにしよう。

相手の連係に割りこむことができるのでこちらの方で活躍する技だろう。

弐百拾弐活・神速の祝詞。弱は分身が突進していき、本体は出したその場に残る。強は出したその場に分身が残り、技の出た先へ本体が移動する。技の出したあと再びボタンを押すことによって攻撃が発生する。弱（残像）、強（本体）ともに突進中には食らい判定があるので、つぶされる前につぶすといった感じで出そう。

この技は、パンチ系とキック系に分かれていて、パンチ（A or C）で出した場合は腕を振り上げる技になっている。出が早く攻撃範囲がやや広めで、ヒットしたあとさらに追い打ちをかけられるのが特徴。画面端なら百活　天神の理などで追い討ちをかけることもできるのだ。強で出した場合、ガードされても相手との間合いが離れるので反撃を受けにくい。キック（B or D）の方は、姿勢を低くしつつ、手でなぎ払う。出が遅いのでやや使いづらい。使う場面は限られてくるだろう。

パンチ系、キック系の両方とも、ジャンプ攻撃に弱めで技のスキに攻撃されてしまうのだ。出した弾に食らい判定がある飛び道具と思おう。

弐百拾弐活・神速の祝詞・天瑞は神速の祝詞後に出せる追加技。弱は小さくジャンプしつつ攻撃を出し、強はその場から手の平で叩きつける。

百八活・玉響の瑟音は相手の飛び道具（闇払いなど）を跳ね返す技。弱は強攻撃から連続技にすることができる。強は出がかりが無敵で中段なのだが、出がかなり遅い。



後方にさがるので、足払い系の攻撃を空振りさせることもできる

弐百拾弐活　乙式　頂門の一針は緩やかな放物線を描きつつ、突進していく技。パンチ、キックの違いは移動距離。弱、強の違いは神速の祝詞と同様だ。



乙式。間合いをつめるのに役立つ。先端を当てるように出そう

超必殺技

裏面八拾五活　零技の礎は一旦後退して、腕を前へ伸ばして一気に突っこむ技。ヒットすると相手の必殺（超必殺）技を表示タイムで10秒間封じることができる。出が遅いのでかなり使いにくい。

裏面壱活　三籟の布陣は分身が腕をまわしながら攻撃する技。無敵時間が結構長く、割りこみに使えるうえ、小技から連続技にすることも可能だ。分身が出ている間は本体も動くことができる。一緒に攻撃しよう。

技コマンド表

●投げ技	
令月（れいげつ）	→or←+C
回天（かいてん）	→or←+D
●必殺技	
百活・天神の理（ひゃくかつ・てんじんのことわり）	→↓↘+AorC
弐百拾弐活・神速の祝詞（にひゃくじゅうにかつ・しんそくののりと）	→↘↓↙←+AorBorCorD
弐百拾弐活・神速の祝詞・天瑞（にひゃくじゅうにかつ・しんそくののりと・てんずい）	神速の祝詞中↓↙←+再ボタン入力
百八活・玉響の瑟音（ひゃくはちかつ・たまゆらのしつね）	←↙↓↘→+AorC
弐百拾弐活　乙式　頂門の一針（にひゃくじゅうにかつ　おつしき　ちょうもんのいっしん）	↓↘→AorBorCorD
●超必殺技	
裏面八拾伍活　零技の礎（りめんはちじゅうごかつ　れいぎのいしずえ）	↓↙←↙↓↘→+AorC
裏面壱活　三籟の布陣（りめんいちかつ　さんらいのふじん）	↓↘→↓↘→+BorD

ワンポイント講座

アドヴァンスト

弱神速の祝詞を使って牽制しつつ、各種ジャンプや強神足の祝詞で近づいて接近戦を挑んでいくといい。神速の祝詞は、通常技などを適当に振ってつぶしてくるような相手には、技のスキに叩きこんでいったり、相手の技のリーチを考えて早めに攻撃を発生させるなど出し方を考えよう。避けに対してはあまり意味を持たないが、前転で回避してくる相手に対しては早めに攻撃を発生させよう。

接近戦に持ちこんだら、前転から投げや、しゃがみ強パンチ→キャンセル必殺技（パンチ系神足の祝詞や三籟の布陣など）の連続技を狙っていこう。弱技を使っての牽制も有効だぞ。

エキストラ

基本的にアドヴァンストと同じ闘い方。遠距離ではパワー溜めをやって、攻撃力アップを計ろう。投げ技はずしができないので相手が前転やステップなどで近づいてきたら、出が早くリーチもそこそこあるしゃがみ強パンチを使うといい。つぶすことができたら、そのままキャンセルから必殺技を出そう。



神速の祝詞は頼りになる技。弱、強を使い分けて相手を翻弄しよう

不知火忍術の極意か!?新技はどれもかなり強力だ!



不知火(しらぬい)　舞(まい)

解析／修羅騎士　鷹

通常技・特殊技

遠距離立ち弱パンチはリーチがそこそこ長いので、先端を当てるようにして牽制に使おう。遠距離立ち弱キックは立ち弱パンチよりリーチが長いのだが、小さめのキャラにしゃがまれてしまうと当たらないので使い方に注意が必要。

ジャンプ攻撃では強キックとふっ飛ばし攻撃が、キャンセルも利き使いやすい。

紅鶴の舞はスライディングからキックを繰り出す2段攻撃。ヒットさせても反撃を受ける。フィニッシュに使おう。



判定が下段になっているが、ヒットさせても反撃を受けることが…

必殺技

花蝶扇は扇子を相手に向かって投げる飛び道具。遠距離からの牽制に最適。弱、強の違いは移動速度と出したあとのスキ。また、どちらも出が遅いので乱発すると簡単に跳びこまれてしまうので注意。

龍炎舞はしっぽに炎をまとわせて回転しつつ攻撃する技。強はしっぽの前に出る手にも攻撃判定があるので、出が早いのはこちらの方。弱は攻撃判定がしっぽだけなのだが、強よりスキが小さい分、ガードされても反撃を受けにくい。弱は先端を当てるようにして牽制に使い、強は連続技に組みこむ際に使おう。



飛翔龍炎陣。弱は無敵時間がつき対空に使うことができる

飛翔龍炎陣。弱は出がかりに無敵時間がついたので、引きつけてから出せば対空として使うことができるようになった。また、弱、強ともに、地上にいる相手にヒットさせてもダウンを奪えない。

必殺忍蜂。弱は弱攻撃から、強は強攻撃からキャンセルをかけて出せば連続技に組みこむことができる。しかし、ガードされてしまうと絶大なスキが生じるので注意が必要だ。

ムササビの舞。弱は急下降し、強は横に伸びるといった感じで空中から相手に向かって突進していく技。空中版は、バックジャンプなどから出して奇襲に使おう。地上版はわざと突進するのをやめて、相手との間合いを離したい時に使うといいぞ。

また、相手が2P側にいる場合はためたあと↗で出してみよう。すると、相手の方へ跳んでいくぞ。

弱、強ともに足元を狙うようにしなければガードされた際に反撃を受けるので注意。画面端でヒットさせた場合は、強飛翔龍炎陣、白鷺の舞、超必殺忍蜂などで追い打ち可能。

白鷺の舞は両手に扇子を持ち、振りまわしながら前へ移動していく技。最大12ヒットする。当ててしまえば、ヒットorガードにかかわらず相手との距離が離れるので反撃を受けにくくなっている。先読み対空にもなるぞ。避けや前転に弱いので中間距離での乱発は禁物だ。



白鷺の舞。扇子を広げてブンブン振りまわす。結構使える技だ

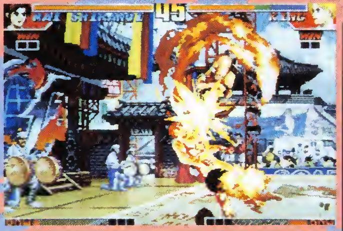
超必殺技

超必殺忍蜂。前作では対空としても使えたのだが、今回はMAX版でも相打ちになることが多いので連続技専用と考えた方がよい。

密着状態からなら弱攻撃からも連続技に組みこむことができる。

鳳凰の舞は空中から回転しつつ急降下してくる技。強は通常技からキャンセルで出せば裏まわりを狙える。

水鳥の舞は花蝶扇を連続して3発出す技。強攻撃から連続技にすることができる。



裏まわりに使えるんじゃ～！　A+Bには弱いけどね

ワンポイント講座

アドヴァンスト

遠距離立ち弱パンチと弱キックを使って、チクチクと攻めるのが基本。これにジャンプ防止になる遠距離立ち強パンチや白鷺の舞をまぜてみるのもいい。相手に近づく場合は、小、中ジャンプや、花蝶扇を先行させせダッシュなどで突っこもう。遠距離では、フェイントをまぜつつ花蝶扇を放つと吉。



遠距離立ち強パンチ。相変わらず対空に使えるぞ

エキストラ

基本的にアドヴァンストと同じだが、牽制時にステップからの投げを組みこんでみてもいいかも。攻めこむ際は、小、中ジャンプの代わりにムササビの舞を使ってもいいぞ。

こちらが赤ゲージになった時は、間合いを離して水鳥の舞を出してみよう。この技を連発して出すだけでつらいキャラもいるぞ。



足元を狙うようにして出していこう。奇襲に使えるのだ

技コマンド表

●投げ技	
不知火剛臨(しらぬいごうりん)	→or←+C
風車崩し(ふうしゃくず)	→or←+D
夢桜(ゆめざくら)	ジャンプ中↑以外+CorD
●特殊技	
紅鶴の舞(べにつるのまい)	↘+B
●必殺技	
花蝶扇(かちょうせん)	↓↘→+AorC
龍炎舞(りゅうえんぶ)	↓↙←+AorC
飛翔龍炎陣(ひしょうりゅうえんじん)	→↓↘+BorD
必殺忍蜂(ひっさつしのびばち)	←↙↓↘→+BorD
ムササビの舞(まい)	・↓ため↑+AorC ・ジャンプ中↓↙←+AorC (ボタン押しっぱなし)
白鷺の舞(はくろのまい)	→↓↘+AorC
●超必殺技	
超必殺忍蜂(ちょうひっさつしのびばち)	↓↙←↙↓↘→+BorD
鳳凰の舞(ほうおうのまい)	↓↙←↓↙←+AorC
水鳥の舞(みずどりのまい)	↓↘→↓↘→+AorC

イリュージョンダンスがまたまた弱くなってしまった



キング

解析／DSP-たろりん

通常技・特殊技



足元は無敵。この技から攻めを組み立てていこう

しゃがみ強パンチは、前作までと同じく対空技として重宝する。相手の小ジャンプなどにとっさに反応して出せるのが強み。

ふっ飛ばし攻撃も前作までのように地上戦の要となる技。ここからのキャンセル必殺技は、もはやキングの戦法の基本といえる。

ジャンプ攻撃では強キックが強い。昇りで出すことで中段攻撃として使うことができる。もちろん、普通に跳びこむ際にも使えるのだ。

必殺技

ベノムストライクはキングを代表する必殺技。弱は飛距離が短くスキが小さい。しかし、近距離でガードさせると相手の方が若干先に動けるので、ムリな攻めは禁物だ。強は飛距離が長いかわりにスキが大きいので、遠距離での牽制に使う程度だろう。

ダブルストライクはベノムストライクを2連発する技で、2発目の射程が長い。しかし、スキが絶望的に大きいうえに、画面中央で地上の相手にヒットすると2発連続でつながらない。空中の相手に1発目がヒットすると、2発目が空中ヒットするんだけど。



無敵時間の長いトルネードキック。頼ってもOK



ガードされたあとの間合いは遠め。連係には持ちこめない

トラップショットは前作までと違い、ガードされていても蹴り乱打が発動する。空振りの時は最初のモーションだけで終わる。

ガードされたあとは多少スキがあるが、間合いが離れるので大きい反撃は食らいにくい。キャンセルから出して相手を固めつつ、ガードクラッシュを狙うことも可能。

トルネードキックは弱の無敵時間は相変わらず長め。しかも、地上の相手に当たりやすくなったため、対空だけでなく、地上の割りこみにも非常に使いやすい。

強はまったく無敵時間がないので連続技用といえる。

サプライズローズは前作とあまり変わっていない。ガードされてもスキが小さく、少しだけ有利になるので、接近手段として使ってもよい。

昇りがヒットすると、浮いた相手に追い打ちができるが、相手が大きくふっ飛ぶので画面端以外ではムリだろう。

ミラージュキックは、前作では相手の近くまで移動してから蹴る技だったが、今回は一定の距離で蹴りを出す技となり、少々扱いづらくなってしまった。

ガードされると間合いが離れてしまうので、次の技に連係させにくい。さらに強は反撃すら受けてしまう。弱をガードさせて、相手の反撃技をトルネードキックでつぶす、といった使用法がメインとなるだろう。

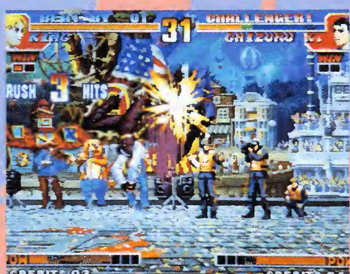
超必殺技

イリュージョンダンスは、他のキャラの乱舞技が連続技に組みこめるようになっている中、逆に攻撃発生が遅くなってしまった悲しい技。

後転中はずっと無敵なので、相手の反撃を誘っておいて出すなど、引っかけに使おう。

また、相手の連係に割りこむのにもよい。判定は強いので打ち負けにくいぞ。

サイレントフラッシュは連続技に使いたいが、間合いが少しでも遠いと空振りするのでイマイチ。



当たると嬉しいけど、空振りしやすいのが難点

技コマンド表

●投げ技	
ホールドラッシュ	→or←+C
フックバスター	→or←+D
●特殊技	
スライディングキック	↘+D
●必殺技	
ベノムストライク	↓↘→+BorD
ダブルストライク	↓↘→↓↘→+BorD
トラップショット	→↓↘+BorD
トルネードキック	→↘↓↙←+BorD
サプライズローズ	→↓↘+AorC
ミラージュキック	←↙↓↘→+BorD
●超必殺技	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+BorD
サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←+BorD

ワンポイント講座

アドヴァンスト

遠距離立ち強キックや弱ベノムストライクで牽制しつつ、中ジャンプ強キックや弱サプライズローズで接近するのが基本。

中ジャンプ強キックで接近したら、しゃがみ弱キックと昇りジャンプ強キックで2択を迫る。しゃがみ弱キックからはしゃがみ弱パンチ→キャンセル強トルネードキックの連続技を狙うべし。

しゃがみ弱キックがガードされていたら、ふっ飛ばし攻撃に連係し、キャンセルサプライズローズにつないで攻めを続行するといい。

遠距離でのベノムストライクは、フェイントを混ぜるのが基本。フェイントに引っかかって相手が跳びこんできたら、しゃがみ強パンチか弱トルネードキックで迎撃。

エキストラ

前転と中ジャンプがないため、ベノムストライクによる牽制とサプライズローズでの強襲が重要になる。

サプライズローズのあとは、ふっ飛ばし攻撃→キャンセル必殺技で手堅く固めるか、スライディングキックによる奇襲のどちらかが有効。

無理に攻めず、攻撃避けを使ってねばることも必要。



中段の昇りジャンプ強キックを積極的に狙おう

砂かけの特殊効果に期待！ひょっとしたら・・・



山崎竜二

解析／モリスケ

通常技・特殊技

近距離で使うことになるのがしゃがみ強パンチ。出の早さが弱技なみで、キャンセルで蛇使いキャンセルを入力しておけば相手よりも先に動くことができ、上方向にも判定があるので跳びこみ防止にもなるぞ。跳びこむ時は横に長いジャンプ弱キックと、下に突き出ているジャンプ強キックの2つを使い分けよう。

ブッ刺しは2段技になっている中段攻撃。意外とリーチがあるので使いやすい。



対空としては使えないが、発生の早さとリーチは特筆モノ

必殺技

砂かけには秘密があり、知っておかないと山崎使いは損するゾ。

蛇使い上段は対空技として使用する。判定は強く、引きつけると2ヒットするので威力もある。

蛇使い中段は遠距離から中間距離での牽制に使用する。攻撃発生が早いので弱技から連続技にすることができる。

蛇使い下段は中段と違ってしゃがんでいる相手にも当てられるが、中段よりも若干硬直時間が長くなっている。また、立ちガードでも防御することができる。



発生が早いので決めやすいが、ガードされると反撃の的に

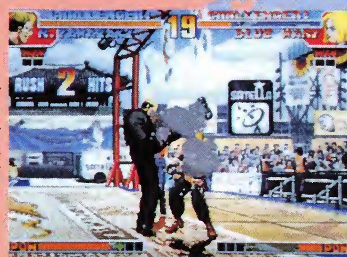
サドマゾは打撃防御の当て身技。かなり下にまで判定があるので、少しでも浮いている足払いなら取ることができる。攻撃発生も早いので、相手の連係に割りこむといった使い方もできるが、跳びこみに対して合わせると着地でガードされてしまうことが多い。カウンターでヒットした場合は追撃することもできる。

倍返しは飛び道具を弱なら吸収、強なら跳ね返すことができる。吸収した場合は微量だがパワーゲージが増加する。また、腕の部分に攻撃判定がついており、キャンセルで出せば連続技にすることもできる。

裁きの匕首は突進技で、弱は2ヒット、強なら4ヒットしてダウンさせることができる。ただし出るのは早くないので強攻撃からしかつながらない。硬直も大きいのでガードされると反撃を受けるが、終わり際をガードさせることで反撃を受けにくくすることはできる。

爆弾パチキはコマンド投げだが、投げ間合いが広いわけでもなく、通常投げよりも威力が低いので、投げ技はずしをされない以外利点がない。

砂かけは、足を蹴り上げると同時に足元の砂も巻き上げる。この技は必殺技でありながら終わりのスキを蛇使いでのみキャンセルすることができ、蛇使いキャンセルをすれば砂かけがヒットした時なら先に動けるのでもう一度砂かけを決めることができる。



素早いコマンド入力ができれば超強力な武器となる砂かけ

超必殺技

ギロチンは攻撃判定が出るまで上半身無敵なので、対空技として使えばまず一方的に打ち勝てる。弱と強の違いは跳び上がる高さ。より高く跳び上がる強で出すと3発目のつかみが入りやすいので必ず強で出すこと。出は早いので密着状態なら弱技からでも連続技にすることができる。

ドリルはボタン連打で威力の上がるコマンド投げ。投げ間合いは爆弾パチキと同程度しかないので決めにくいが、ダメージは申し分ない。



上半身無敵なので対空技として使える。割りこみには危険

技コマンド表

●投げ技	
シメアゲ	→or←+C
ブン投げ	→or←+D
●特殊技	
ブッ刺し	→+A
●必殺技	
蛇使い 上段	↓↙←+A
蛇使い 中段	↓↙←+B
蛇使い 下段	↓↙←+C
サドマゾ	←↙↓↘→+BorD
倍返し	↓↘→+AorC
裁きの匕首	→↓↘+AorC
爆弾パチキ	投げ間合いで ←↙↓↘→+A orC
砂かけ	→↓↘+BorD
●超必殺技	
ギロチン	↓↘→↓↘→+AorC
ドリル	投げ間合いで →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC(ボタン連打)

ワンポイント講座

アドバンスト

接近戦はしゃがみ強パンチからの蛇使いキャンセル（蛇使いはDボタンでスキなくキャンセルできる）で攻めつつ、砂かけからの連続技を狙う。砂かけをガードされてもお構いなしに蛇使いキャンセルして出し続けると、1発でも砂かけが入った時に大ダメージが見こめるので有効。



通常技は常に蛇キャンするぐらいの気合いで闘おう

エキストラ

このモードでも砂かけからの連続技は可能なので、砂かけ蛇使いキャンセルでのゴリ押しは健在。小ジャンプがないのでこちらから攻めこむのは難しい。無理に近づこうとせず、蛇使い中段で牽制しながら中間距離を保ち、地道にパワーゲージをためよう。近づかれたら砂かけで固めればいい。



牽制はやっぱり蛇使い中段ですな。つぶされにくいしネ

使える必殺技が少ないマリー M・スパイダーと心中か？



ブルー・マリー

解析／DSP-たろりん

通常技・特殊技



低いジャンプから強キック。反応されることはまずない

遠距離立ち弱キックは牽制によい。カツカツ当てて相手を固めよう。

ジャンプ強キックはとても判定が強い。もともとジャンプが低いので、小ジャンプで跳んで強キックを繰り返すだけでも相手にとってはイヤな攻めとなる。

ハンマーアーチは中段攻撃だが、キャンセルで出すとなぜかしゃがみガードできるようになってしまう。

クライミングアローは対空技になる。早めに出すといい。

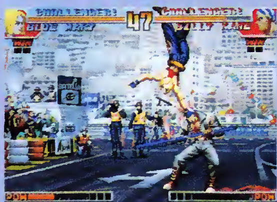
必殺技

スピンフォールは、跳び上がってカカトを降り下ろす技。スキは小さいが、ガードされると若干不利になる。

攻撃判定が出てしまえば強いが、出るまではスキだらけなので、キャンセルから出していくといい。強は移動距離が長すぎるので、弱を使うようにしよう。

M・スパイダーは、飛びかかって相手の腕を取る移動投げ。相手の攻撃避けや前転をつかむことができるため、多用したい技だ。

しかし、相手が空中にいるとつかめないので、モーションの似ているスピンフォールと混ぜて使うとよい。



前転や攻撃避けをつかんでしまう、とてもおいしい技

ストレート・スライサーは、下段判定の突進技。スピードがかなり速いので、奇襲として弱を中間距離から出すと有効。連続技にも使えるが、残念ながら弱攻撃からはつながらない。

クラブ・クラッチは、ストレート・スライサーがヒットしている時に出せる追加技。

バーチカル・アローは強の無敵時間が長く、対空に使える。弱は判定も弱く使えない。

M・スナッチャーはバーチカル・アローからの追加技。バーチカル・アローがヒットしていなくても、相手が空中にいれば問答無用でつかんでしまうスゴい技。ふっ飛んだ相手のバウンドすらつかめる。

M・リバースフェイスロックは上段当て身投げ、M・ヘッドバスターは中段当て身投げ。どちらも出るのが遅く、対空に使うにはムリがある。空振りした時のスキも大きい。

M・ヘッドバスターのあとに、バーチカル・アローで追い打ちができる。バーチカル・アローが空振りしても、M・スナッチャーはまず入る。



間合いは広め。コマンドにちょっと難があるけど

バックドロップ・リアルは、間合いの広いコマンド投げ。前転や攻撃避けから狙ったり、連続技に組みこんだりしよう。しかし、投げが入らない状況でこの技を入力すると、M・スパイダーが暴発してしまう。起き上がりで、相手が近くにいるからといって狙うのは、少し危険を伴うのだ。

超必殺技



対空に使えないとなると、連続技専用の技といえそう

M・タイフーンはコマンド投げだが、威力はそれほどでもない。MAX版ならばそれなりに減るので狙ってみても悪くはないが。

M・スプラッシュローズは、出がかりに長い無敵時間があるので、起き上がりなどに使うといい。ヒット後M・スナッチャーで追い打ち可。

M・ダイナマイトスウィングは、空中の相手にヒットすると投げが発動しないので、対空にしても意味はない。弱攻撃からでも連続技になるぞ。

技コマンド表

●投げ技	
ビクトル投げ	→or←+C
ヘッドスロー	→or←+D
●特殊技	
ハンマーアーチ	→+A
クライミングアロー	↘+B
●必殺技	
スピンフォール	↓↘→+BorD
M・スパイダー	↓↘→+AorC
ストレート・スライサー	←ため→+BorD
クラブ・クラッチ	ストレート・スライサーヒット中↓↘→+BorD
バーチカル・アロー	→↓↘+BorD
M・スナッチャー	バーチカル・アロー中→↓↘+BorD
M・リバースフェイスロック	↓↙←+B
M・ヘッドバスター	↓↙←+D
バックドロップ・リアル	投げ間合いで←↙↓↘→+AorC
●超必殺技	
M・タイフーン	投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD
M・スプラッシュローズ	↓↘→↘↓↙←+AorC
M・ダイナマイトスウィング	↓↘→↓↘→+BorD

ワンポイント講座

アドバンスト

小ジャンプ強キックを繰り返して相手にまとわりつくのが強い。相手に近づきすぎたら後ろ小ジャンプも混ぜよう。

接近戦での基本連係に、しゃがみ弱パンチ→キャンセルハンマーアーチ→キャンセル弱スピンフォールがある。ハンマーアーチは通常技をキャンセルして出した時のみキャンセルがかかるのだ。

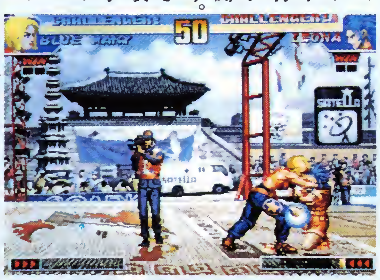
この連係において、最後の弱スピンフォールを←↙↓↘→+Aに変えると、ハンマーアーチが決まっていればバックドロップ・リアルが入り、ガードされていたらM・スパイダーが出るという、いやらしい連係になる。この3つの必殺技の使い分けが有効だ。

対空技には強のバーチカル・アローがよい。M・スナッチャーまで決めれば大ダメージだゾ。

エキストラ

小ジャンプ攻撃でまとわりつく戦法ができないので、どうしても遠距離立ち弱キックで牽制しながらスキをうかがう闘い方になってしまう。

相手が反撃してきそうだと思ったら攻撃避け。うまく相手の攻撃を空振りさせられたらバックドロップ・リアルを決める、という戦法を取っていこう。



この技からのキャンセル必殺技で攻め立てるのが基本



当て身投げ系の必殺技の火龍追撃棍が対空にも使える

ビリー・カーン

解析／蒼炎闘士ゆーち

通常技・特殊技

しゃがみ弱キックはリーチは短いが、連射が利くので近距離戦では重宝するぞ。ヒット時はしゃがみ弱キック×2～近距離立ち弱キック→大回転蹴りorキャンセル強旋円殺棍の連続技を狙おう。

しゃがみ強パンチは出が早くキャンセルも利く。一応、対空技にもなるぞ。

跳び込み強キックはリーチが長く、裏まわりも狙えるぞ。

大回転蹴りは出が早く、判定も強い移動技。攻めこむ際にはこの技を使っていこう。



横へのリーチは短いが、出が早く、連続技のつなぎや対空に活用できる

必殺技

三節棍中段打ちは威力が高く、弱なら連続技に組みこめるので強パンチから狙いにいこう。強はスキが大きく反撃されるので控えるべし。

火炎三節棍中段打ちは三節棍中段打ちからの追加技。ヒットしてもダウンは奪えないが、より多くのダメージを奪うために出しておこう。また、三節棍中段打ちをガードされた際にも、とりあえず出しておけばかなり間合いを離すことができる。相手がガードキャンセルできる時は危険だが、とりあえずこの技まで入力することを心がけよう。



下弱K～近立弱Kからキャンセルして連続技に組みこむのが安定かも…

旋風棍は、判定は強いがスキが大きい。飛び道具を消すことが可能。

集点連破棍は間合いを離す時に使うくらい。スキもやられ判定も大きいので利用価値はない。

強襲飛翔棍。弱で相手にガードさせれば、一瞬先に動くことができる。また、弱強ともにヒットさせた場合は、どちらも相手より先に動くことができる（弱は着地後しゃがみ強パンチを決めることも可能）。無敵時間はないが、気絶値がかなり高いのでスキあらば狙っていこう。

火龍追撃棍は当て身投げ系の技。跳びこみ攻撃や必殺技、一部特殊技（ビリーの大回転蹴りなど）を受けることができる。威力が高くスキがない。また、対空技としてもかなり信用できる。

水龍追撃棍も当て身投げ系の技。地上の通常技、一部特殊技（京の轟斧など）を取ることができる。威力が高く、空振りもしくはガードされてもスキがないので、積極的に使っていこう。

旋円殺棍。一瞬無敵時間があるので対空技として使ってもいいが、あてにはできない。空中の相手に当てた場合や、連続技に組みこめば問題ないが、弱は地上の相手にヒットしてもダウンを奪えない。また、強も2ヒットしなければダウンを奪うことができず、弱強ともに技のスキに反撃されてしまう。



対空技にはこの一品。信用度は高いが、空ジャンプには注意！

超必殺技

超火炎旋風棍は無敵時間がなくスキも大きい。対空に使おうとしても、攻撃判定が弱いのでつぶされやすく、結局使う機会は少ない。

大旋風は出だしに無敵時間はなく、スキも大きいので、つぶされたり反撃されることが多い。出るのは早くないが、密着からなら弱強どちらの通常技からでも連続技に組みこめる。また判定も強いので、大回転蹴りなどからいきなり大旋風といった連係もたまに使うと有効的だ。



カッコイイんだけど使いどころがニャンな技

技コマンド表

●投げ技	
地獄落とし	→or←+C
一本釣り投げ	→or←+D
●特殊技	
大回転蹴り	→+A
棒高飛び蹴り	→+B
●必殺技	
三節棍中段打ち	←↙↓↘→+AorC
火炎三節棍中段打ち	三節棍中段打ちヒット中↓↘→+AorC
旋風棍	Aボタン連打
集点連破棍	Cボタン連打
強襲飛翔棍	→↓↘+BorD
火龍追撃棍	↓↙←+B
水龍追撃棍	↓↙←+D
旋円殺棍	→↓↘+AorC
●超必殺技	
超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+AorC
大旋風	↓↘→↓↘→+AorC

ワンポイント講座

アドヴァンスト

攻め込む際には大回転蹴りが最適。相手が逃げ腰になりはじめたら前転で密着状態まで近づき、連続技を狙おう。

押されはじめるとつらいので、相手の前転にはしゃがみ弱キック連射orしゃがみ強パンチ～三節棍中段打ち、跳びこみ攻撃には火龍追撃棍or旋円殺棍でしっかり対処しよう。



J攻撃～下強P～三節棍＋αのお手軽連続技はナイスな減りッス♡

エキストラ

小ジャンプや前転がないため、攻め込む技が少ない。しかし大回転蹴りを使ったり、ステップ～通常投げを狙っていけばある程度カバーできる。大回転蹴り後に間合いが近い時は、しゃがみ強パンチから連続技を狙ったり、一旦、水龍追撃棍や攻撃避けを出して様子を見たりするのがいいぞ。



この技だけでも相手はニャン。下弱K×2～近立弱K～大回転蹴りは基本！

必殺技は強くない
通常技で勝負か!?



七枷　社（ななかせ　やしろ）

解析／蒼炎闘士ゆーち

通常技・特殊技



しゃがみ強パンチは連続技のつなぎや対空技にもなるゾイ

遠距離立ち弱パンチ、しゃがみ弱パンチは相手の技をつぶせるので、近・中間距離では重宝するぞ。

遠距離立ち弱・強キックは、リーチがあり出も早いので、近・中間距離での牽制、反撃技として使っていける。

跳びこみ強パンチは攻撃判定が強く、小ジャンプで出せば中段技になる。

ステップサイドキックは中段技ではないがスキはあまりなく、前に踏みこむので、牽制に使おう。

必殺技

ミサイルマイトバッシュは、両腕をブンブン振りまわして暴れながら攻撃するイカス技。多段技なので弱強ともに4ヒットするぞ。

しかし、スキの大きさが目立ち、間合いを問わずガードされた時に反撃されるのは確実。威力は高いので、相手のスキにしゃがみ強パンチや近距離立ち強キックからキャンセルして連続技として確実に決めていくのが賢明だ。



無敵時間がありスキもない。しかも中段技。う〜んイイ男♡



打撃防御を利用して対空技に活用しよう。地上戦では控え目に

アッパーデュエルは片腕でカチ上げ、アッパーで追い打ちをする打撃防御効果のついた技。相手に当たらなければ（ガード含む）、社は跳び上がらないためスキがない。そのためパワーゲージをためるには最適だ。打撃防御時間が意外に長いので、対空技として使える。しかし、社の腰よりも上部分に攻撃される技しか打撃防御機能が働かず、下段技などには一方的に負けてしまう。高い跳びこみなどに合わせて出していくのが吉。

スレッジハンマーは小ジャンプに似た放物線を描き、空中から攻撃する突進技。中段技で、弱は移動距離が短く、強は長い。ともに相手にめり込まなければスキはないので、間合いに応じて使っていこう。出だしに無敵時間があるので、跳びこみ攻撃や地上技を避けて攻撃することも可能だぞ。使える必殺技の部類に入ると思うので、単発で牽制、もしくはふっ飛ばし攻撃キャンセル（カウンター狙い）で空中連続技を狙っていこう。

ジェットカウンターは一瞬姿を消してから攻撃する突進技。移動中は全身無敵ではないのだが、琴月のように弱技の足払いだけを空振りさせることができる。弱強で移動距離と硬直時間が違う。弱は短く、強は長い。移動から攻撃が発生するまでが早く、弱強ともに連続技に組みこむことが可能。また、ガードさせれば相手と間合いが離れるのでスキがないぞ。牽制や近づく手段として、通常技やふっ飛ばし攻撃からキャンセルで出し、先端を当てるようにして狙おう。

超必殺技

ミリオンバッシュストリーム。出だしに無敵時間はなく、単発で出すとつぶされやすい。しかし威力は半端ではないので、強の通常技、もしくは弱パンチ×3から連続技狙いで使おう。

ファイナルインパクト。ボタンを押しっ放しにすることでガード不能になり、それに比例して威力も高くなる。しかしスキが大きく、ガード不能状態になるまでに時間がかかるので決める機会はまずない。



みるみる前進して、メリメリ減らす。私もイッちゃう♡

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
レバーブロー	→or←+C
ハチェットスルー	→or←+D
●特殊技	
ステップサイドキック	→+B
●必殺技	
ミサイルマイトバッシュ	→↘↓↙←+AorC
アッパーデュエル	→↓↘+AorC
スレッジハンマー	↓↙←+AorC
ジェットカウンター	←↙↓↘→+AorC
●超必殺技	
ミリオンバッシュストリーム	↓↙←↙↓↘→+AorC
ファイナルインパクト	↓↘→↓↘→+AorC〔ボタンため押し〕

ワンポイント講座

アドヴァンスト

近・中間距離ではしゃがみ弱パンチorキックを主体に細かく攻めよう。少し間合いが離れたらしゃがみ強キックキャンセルスレッジハンマーなどで素早く間合いをつめるか、遠距離立ち弱キックor強キックで様子を見よう。前転してきた相手には、近距離強攻撃から連続技をプレゼントしてやろう。



リーチが意外と長い。近距離戦では弱技を大事に使っていこう

エキストラ

こちらは中段技になる小ジャンプ強パンチや前転が使えないので、スレッジハンマーで相手に近づこう。

また、スレッジハンマーの他にステップから通常投げや、空振りキャンセルジェットカウンターを混ぜて出していけばより効果的だ。スレッジハンマー後の攻撃避けも有効。



小ジャンプがなくて苦しい御方にこの一品。他の技とまぜて使おう

豊富なコマンド投げを持つ超必殺技は威力がデカイぞ！



シェルミー

解析／蒼炎闘士ゆーち

通常技・特殊技

しゃがみ弱キックは判定が強くリーチも長いので、割りこみや牽制技に使うといい。跳びこむ際には裏まわりも狙える強パンチを使おう。

➡Bは倒立しながら蹴りを出す移動技。出も意外に早く、2段目が中段技なので弱技にまぜて出していくといい。また、強通常技からキャンセルでつなぐこともできるが、その時には2段目が中段技にならず、かわりにキャンセルができるようになる。



中段技でゴウス！　綺麗な足は判定も強いんですよね♡

必殺技

シェルミースパイラルは「失礼♡」とかけ声を発して相手に絡みつき、空中から錐揉み状態で落ちてくる近距離専用のコマンド投げ。威力はそんなに高くないが、間合いはかなり広いので、近距離戦の要になりそうな技。前転から直接狙ったり、通常技からキャンセルして連続技に組みこんでいくといいぞ。

シェルミーホイップは後転しながら蹴りを放つ、打撃扱いの投げ（蹴りがヒットしないと投げないので注意）。出だしに無敵時間があるので、相手の突進技に合わせたり、近距離の乱戦時に出すとヒットしやすい。また、無敵時間を使えば一応対空技にもなるぞ。しかし、後転したあとのスキがでかいので、ガードされた時や空振りした時は確実に反撃されるという弱点がある。その点を忘れずに状況に応じた使い方をしよう。

シェルミーシュートはコマンドを入力すると走っていき、相手を投げる移動投げ。ガード不能技だが、相手がジャンプした時などは投げれない。威力はそこそこで、弱は移動距離が短く、強は長い。また、走っている間は足元が無敵になり、スピードも意外に速いので、単発・通常技キャンセルどちらで出しても見切られにくいぞ。移動手段としては優れているので、頼りになりそうな技だ。しかし連続技に組みこめず、空振りした時にスキができるので、乱発は控えよう。

アクセルスピンキックは錐揉みしながら跳び上がり（R.E.D.Kickのような放物線を描く）、着地後に『決まった♡』の声と同時に蹴りを放つ突進技。出だしは全身無敵で空中にいる間は足元が無敵になるが、着地から攻撃判定が出るまでの間にスキがあるのでつぶされることも多い。しかし、相手の技を空振りさせることができるのはオイシイので、ふっ飛ばし攻撃キャンセルや空振りキャンセルで、なるべく錐揉みの先端を当てるように出していこう。



アチョ！　…っと対空技にも使えます。引きつけすぎずがミソね♡



使い慣れると意外に頼りそうな一品。うれしそうに蹴ってるしね。ん〜キマってる♡

超必殺技

シェルミーフラッシュはジャーマンスープレックスを食らわす技。間合いはそこそこ広めで、MAX版のカウントスリーまで入れば、体力を半分以上奪うことができる。

シェルミーカーニバルはバックドロップを数発決めたあと、とどめをさす技。間合いは意外に広い。通常版の威力はシェルミーフラッシュに及ばないが、MAX版は確実に相手の体力を半分以上奪うことができる。



暴れられると外されちゃうけどフォールするまで狙うのも一興

技コマンド表

●投げ技	
シェルミーフラッシュ・オリジナル	→or←+C
フロントフラッシュ	→or←+D
●特殊技	
シェルミースタンド	→+B
●必殺技	
シェルミースパイラル	投げ間合いで←↙↓↘→+AorC
シェルミーホイップ	→↓↘+BorD
シェルミーシュート	←↙↓↘→+BorD
アクセルスピンキック	↓↙←+BorD
●超必殺技	
シェルミーフラッシュ	投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
シェルミーカーニバル	投げ間合いで←↙↓↘→←↙↓↘→+AorC

ワンポイント講座

アドヴァンスト

小ジャンプ強パンチでプレッシャーをかければ空振り小ジャンプから着地コマンド投げが決まりやすくなるぞ。また、近・中間距離でふっ飛ばし攻撃やしゃがみ強パンチ空振りキャンセルシェルミーシュートorアクセルスピンキックをまぜて攻めると効果的だ。遠距離では相手の出方を見るのが大事。



小ジャンプからこの技で跳びこむのが吉。コマンド投げも忘れずに

エキストラ

前転などが使えないので、単発or空振りキャンセルのシェルミーシュートに頼ることになる。ステップは移動距離が短いが意外と速いので、シェルミーシュートと併用してステップから通常投げorコマンド投げを狙いにいこう。近・中距離ではしゃがみ弱キックなどに攻撃避けをまぜていこう。



小技〜攻撃避けのあとにスパイラル。近距離では積極的に狙おう

中段と下段の必殺技で相手を翻弄してやろう



クリス

解析／ジェイケイ

通常技・特殊技



弱攻撃をキャンセルしても連続技になる。キャンセル必殺技につなごう

遠距離立ち弱キックは牽制用。足先を当てる感じで出していこう。ジャンプ防止にもなるぞ。遠距離立ち強キックは、出が遅いもののリーチは長い。弱キックが届かない間合いではこちらを使おう。

スピニングアレイは、通常技をキャンセルして出すことができ、さらにキャンセルして必殺技を出せる。連続技や連係の中継技として重宝する。

接近時はしゃがみ弱キックが有効。しゃがみ強パンチは、早めに出せば対空技になるぞ。

必殺技

スライドタッチは逆手で掌打を繰り出す技。弱は、弱攻撃をキャンセルしても連続技になるほど出が早いうえ、判定も強いので、相手の技をつぶすのに使える。ガードされても手痛い反撃は受けにくい。

強は連続技用。強攻撃からしかつながらないが、踏みこむので届きやすく、威力も大きいのだ。スキも大きいけど。

ハンティングエアは、垂直に跳び上がって膝蹴り→蹴り上げと連続で攻撃する技。



強Sタッチは連続技用。バクチだが空振りキャンセルから出す手も

出はじめ一瞬無敵で、そのあとしばらく低い姿勢が続く。突進技をかわしつつ攻撃する、という使い方が可能だ。（要引きつけ。低い位置に攻撃判定がある乱舞などは不可）。

強の方がつぶされにくいが、前に移動するので、相手に近いと突進技とすれ違ってしまうことがある。さらに、低い姿勢の突進技（庵の琴月　陰など）には当たらない。

シューティングダンサー・スラストは、残像を残しつつ滑り込んで攻撃する技。弱は立ちガード不能だがダウンを奪えない下段蹴りを、強だとダウンを奪えるまわし蹴りを出す。どちらもガードされたら反撃を覚悟する必要がある。

シューティングダンサー・ステップは、突進後斜め上に跳んで急降下キックをみまう技。しゃがみガード不能だ。攻撃後、弱だと前に跳ねて、強だと後ろに跳ねる。強のみ、跳ね返り中にグライダースタンプを出すことが可能。

2種類のシューティングダンサーは、相手の起き上がりに突っ込むか、ふっ飛ばし攻撃やしゃがみ強パンチ（→キャンセルスピニングアレイ）をキャンセルして出すといい。スラストは弱、ステップは強がいいぞ（エキストラ攻略も見てくれい）。しかし、どちらも攻撃前につぶされたり、かわされることが多い。

グライダースタンプは空中からの急降下キック。弱は角度がきつく、強はゆるい。ヒットしてもダウンを奪えない。

垂直（後ろ）ジャンプからの奇襲がおもな使い方。めりこまなければ反撃は受けない。



こんな感じでガードさせれば反撃を受けることはないぞ

超必殺技

ツイスタードライブは斜め上に上昇しながらの連続回転キック。ノーマル版は基本的に連続技用。MAX版は無敵時間が長いので、対空&カウンター技として信頼できる。

チェーンスライドタッチは、前方にスライドしながら連続で掌を打ちつける技。ノーマル版の弱のみ至近距離での割りこみ技に使えるが、相打ちになることが多い。ガードされた時のスキはギリギリ反撃が入る程度。MAX版は連続技に組みこみやすいのが特徴。



連続技には通常版ならツイスター、MAX版はチェーンを使おう

技コマンド表

●投げ技	
ステップターン	→or←+C
エリアルドロップ	→or←+D
●特殊技	
スピニングアレイ	→+A
●必殺技	
スライドタッチ	↓↘→+AorC
ハンティングエア	→↓↘+BorD
シューティングダンサー・スラスト	→↘↓↙←+AorC
シューティングダンサー・ステップ	→↘↓↙←+BorD
グライダースタンプ	ジャンプ中↓↘→+BorD
●超必殺技	
ツイスタードライブ	↓↙←↓↙←+BorD
チェーンスライドタッチ	↓↘→↓↘→+AorC

ワンポイント講座

アドヴァンスト

遠距離立ち弱キック&強キックで牽制しつつ、中ジャンプ強キックやダッシュ前転を使って接近戦に持ちこもう。

密着に近い状態なら、しゃがみ弱キック→近距離立ち弱キックとつなぎ、ヒットしていたらキャンセルスピニングアレイ→キャンセル強スライドタッチor超必殺技につなごう（連続技）。

微妙に遠い時は、しゃがみ強パンチ→キャンセルスピニングアレイ→キャンセル強スライドタッチ（連続技）orシューティングダンサー（連係）を狙うか、しゃがみ弱キックで刻んでいこう。

弱攻撃後は、弱スライドタッチを出して相手の割り込み技をつぶしたり、小(中)ジャンプで跳び込む他、ジャンプ防止になる遠距離立ち弱キック、前後転、相手の様子を見る、という選択肢がある。

エキストラ

エキストラは地上の牽制技がメイン。いきなりのスピニングアレイ→キャンセル必殺技も有効だ。

画面中央でキャンセルシューティングダンサー・ステップを使う場合、ふっ飛ばし攻撃か（しゃがみ強パンチ→キャンセル）スピニングアレイの先端を当ててからでないと相手を跳び越してしまう。



ジャンプの滞空時間が短いので、たまには跳び込んでみてもいい

やはり頼りになるのは葵花
琴月は激しく弱体化



八神　庵

解析／蒼炎闘士ゆーち

通常技・特殊技

しゃがみ弱キックは牽制には最適だが、キャンセルが利かなくなってしまったのが残念。葵花を出したい場合はしゃがみ弱キックから一旦キャンセルの利くしゃがみ弱パンチにつないで出していこう。

外式・夢弾は近距離立ち弱or強パンチから連続ヒットする。2段目にキャンセルが利くので、この技を主軸にキャンセル葵花で攻めるといいぞ。

外式・百合折りは、相手を跳び越えた時にはコマンドが➡Bになるので注意。



相手の技をつぶしたり、連続技のつなぎに最適。ボタンは早めに

必殺技



強なら無敵も長いし、判定も強い。神経を研ぎ澄ませて反応しよう

百式・鬼焼きの弱は2ヒットしてもダウンを奪うことができない。

しかも無敵時間の減少、横方向への攻撃判定が小さくなったなど、激しく弱体化したところが目立つ。

今回は、思い切って無敵時間の長い強を対空に使っていくといいかも…。

弐百拾弐式・琴月　陰は、'96での性能のよさは見る影もなくなり、かなり弱体化してしまった。走り出したら足元のやられ判定が消えるのは相変わらずで、ダメージもそこそこあるのだが、弱強ともにスキが大きく、ガードされたら確実にでかい技（連続技など）で反撃されてしまう。今のところ、相手がダウンしている時に移動手段として使うくらいしかない。

百弐拾七式・葵花の3段目は中段技（背の低いキャラには当たらない）。相変わらず出も早く威力も申し分ないので、連続技に組みこんだり、ガード後の反撃に重宝する。弱はスキはないが移動距離が短くなり、連続技に組みこんでも2段目が当たらないことがあるので注意しよう。また移動距離が長い強は、ガードされるとスキがあるということを覚えておこう。

屑風は'96で新しく追加されたコマンド投げ。間合いはそこそこ広いが、屑風で相手をくずしたあとの硬直時間が長くなったので、ダッシュからの近距離通常技が決まらなくなった。

しかし、遠距離通常技やしゃがみ強パンチなどは相変わらず決まるので、キャンセル葵花で安定したダメージを与えてやろう。

百八式・闇払い。これまでと変わらない画面端までとどく飛び道具。弱強ともに強系通常技から連続技に組みこめる。

弱は撃ったあとのスキはないが、スピードが遅い。強はスキは大きいが、めちゃくちゃスピードが速い。交互にしゃがみ強パンチなどから空振りキャンセルで撃っていくといい。



相変わらずダメージがでかい葵花。牽制や連続技に♡

超必殺技

禁千弐百拾壱式・八稚女はガードされた時にスキがあるが出は早く、出だしの手を振り上げて駆け出すところまで無敵時間がある。対空技の他、弱強系通常技のどちらからでも連続技にできるぞ。

裏百八式・八酒杯は新技の飛び道具。高い火柱をあげて飛ぶので一応先読み対空になるが、無敵時間もなく出が遅いので使いどころがわりと難しい。通常版は目の前で爆発し、MAX版なら画面端まで火柱をあげて飛ぶぞ。



新技の八酒杯。すぐに追い打ちをしないと回復されちゃうゾ！

技コマンド表

●投げ技	
逆剝ぎ	➡or⬅+C
逆逆剝ぎ	➡or⬅+D
●特殊技	
外式・夢弾	➡+A・A
外式・轟斧　陰"死神"	➡+B
外式・百合折り	ジャンプ中⬅+B
●必殺技	
百式・鬼焼き	➡⬇⬊+AorC
弐百拾弐式・琴月　陰	➡⬊⬇⬋⬅+BorD
百弐拾七式・葵花	⬇⬋⬅+AorC（3回連続入力）
屑風	投げ間合いで⬅⬋⬇⬊➡+AorC
百八式・闇払い	⬇⬊➡+AorC
●超必殺技	
禁千弐百拾壱式・八稚女	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+AorC
裏百八式・八酒杯	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡+AorC

ワンポイント講座

アドヴァンスト

近距離時はしゃがみ弱キックや夢弾から連続技を狙っていこう。まれに空振り小ジャンプから屑風、密着から連続で百合折りを狙うのも有効。

遠距離時は通常技や闇払いで牽制し様子を見よう。連続技は百合折り→近距離立ち弱or強パンチ→夢弾→キャンセル強葵花が強力だぞ。



百合折りからのお手軽連続技で大ダメージを与えてやろう！

エキストラ

近距離時や遠距離時の戦法はアドヴァンストとさほど変わらない。こちらのモードは小ジャンプがないので、攻め込む際には弱葵花で間合いをつめたり、すばやいステップ後に屑風や通常投げを狙っていこう。葵花をガードさせたあとに攻撃避けを出して、相手の攻撃をかわすのも重要だ。



ステップが異様に速い。屑風や通常投げをバンバン狙うべし！

京にあこがれる真吾の技は見た目は京と似ているが…



矢吹真吾

解析／修羅騎士　鷹

通常技・特殊技



草薙さん？　おれのは中段じゃないんですけど…

近距離技では、立ち弱キックが下段判定でキャンセルもかかるので接近戦での牽制や連続技のつなぎに最適。立ち強パンチと強キックは、跳びこみからの連続技などの中継として使っていこう。

遠距離技でも立ち弱キックが牽制に最適。先端を当てるように使っていこう。

外式・轟斧　カッコだけは中段ではないが2段目にキャンセルをかけることができる。キャンセルで出して連係に使っていくこともできるぞ。

必殺技



このグラフィックが強い部分。ほとんどの跳びこみを落せる

百式・鬼焼き　未完成は京の持つ鬼焼きと似ているのだが、炎が出なかったり打撃防御効果がついていなかったりする。出がかりに無敵時間はないものの、当てる位置さえ覚えればほとんどの跳びこみを落とすことができる。スキの小さい弱を使おう。

百拾四式・荒咬み　未完成。これも京の持つ荒咬みと違い、炎が出ず打撃防御効果もついていない。先端をガードさせるように使っていけば反撃を受けにくい。

百拾五式・毒咬み　未完成。この技も炎が出ないうえに打撃防御効果もない。威力が高めなので連続技に組みこんでいくのが最適の使い方。強攻撃からはもちろん、弱攻撃からもキャンセルでつなぐことができるのだ。ガードされてしまうと、突進技やリーチの長い技で返されてしまう。



バンバン使おう。でも先端を当てるようにね！

百壱式・朧車　未完成は斜め上に蹴りを繰り出す技。弱は1発しか蹴りを出さないが、強は連続で3回（どの位置でヒットさせてもダウンする）繰り出す。どちらも弱攻撃から連続技に組み込むことができるのだが、強で出す場合は密着状態で、なおかつ弱攻撃を1発にしておかなければ3段目までヒットしないぞ。

真吾キック。真吾の必殺技で最も頼りになる技。弱と強の違いは移動距離、強の方が遠くまで届く。どちらもめりこませてしまうと投げなどで反撃を受けてしまうが、先端を当てるようにすれば反撃を受けることのない優れモノ。

妙な特徴があり、先端をヒットさせるとダウンを奪えない時がある。また、クリティカル表示が出た時は硬直時間がランダムっぽい。それも数段階ある。運が絡むが、この技をヒットさせてクリティカル表示が出て、かつ相手がダウンをしなくてこちらが先に動ける状態だったら、さらに連続ヒットさせることが可能。

確認済みのものでは、アドヴァンストモードで弱真吾キック→ダッシュで近づいて近距離立ち強パンチ→キャンセル必殺技。

超必殺技



「負けられないんだよ～！」のかけ声と共に駆け出して…鳳燐

外式・駆け鳳燐は突進技の1つ。強攻撃から連続技に組みこむことができる。ヒット後は追い打ちが可能なのだが、どうやらこちらの硬直時間が真吾キックと同様にランダム。MAX版は当てたあとにキャンセルをかけることができる。ガードされてもその際相手はのけ反っているので毒咬み未完成などを出せばヒットする。

バーニングSHINGO。この技も突進技。強攻撃から連続技にすることができる。威力は駆け鳳燐よりも高い。

技コマンド表

●投げ技	
釟鉄（はつがね）	→or←+C
一刹背負い投げ・不完全（いっせつせおいなげ・ふかんぜん）	→or←+D
●特殊技	
外式・轟斧（げしき・ごうふ）　カッコだけ	→+B
●必殺技	
百式・鬼焼き　未完成（ひゃくしき・おにやき　みかんせい）	→↓↘+AorC
百拾四式・荒咬み　未完成（ひゃくじゅうよんしき・あらがみ　みかんせい）	↓↘→+A
百拾五式・毒咬み　未完成（ひゃくじゅうごしき・どくがみ　みかんせい）	↓↘→+C
百壱式・朧車　未完成（ひゃくいちしき・おぼろぐるま　みかんせい）	↓↙←+BorD
真吾キック（しんご）	←↙↓↘→+BorD
●超必殺技	
外式・駆け鳳燐（げしき・かけほうりん）	↓↘→↓↘→+AorC
バーニングSHINGO	↓↙←↙↓↘→+AorC

ワンポイント講座

アドヴァンスト

普段は遠距離立ち弱キックや荒咬み　未完成の先端を当てるように牽制し、真吾キックや小、中ジャンプからふっ飛ばし攻撃、強キックを使って攻めこんでいこう。真吾キックは単調にならないように、しゃがみ強キックやふっ飛ばし攻撃に空振りキャンセルをかけて出したりするといい感じ。後転や生徒手帳（挑発）を見たあとに出すといった手もある。接近戦に持ち込んだら前転から投げを狙ったりキャンセルのかかる弱技（近距離立ち弱キック、しゃがみ弱パンチ）から連続技を狙ったりするといい。弱攻撃がガードされた場合は、すぐに止めて前後転をしたり、しゃがみ強キック→外式・轟斧　カッコだけなどの連係を組んでいき、再び真吾キックなどを出そう。

エキストラ

攻撃避けを使ってダメージを極力受けないようにしつつ、パワー溜めをおこなって攻撃力アップを計ろう。攻めこむ際は、ステップから投げや、バックステップからの真吾キックを使っていこう。赤ゲージの時は、MAX版駆け鳳燐キャンセル必殺技を狙うべし。



相手の足払いをつぶすことができるが、スキが大きめ



真説 サムライスピリッツ 武士道烈伝®

今月の「天空城」手前までで、【邪天降臨之章】の攻略はすべて終了。続けて【妖花慟哭之章】の序盤〜中盤攻略に突入するぞ！
隠しパラメーターの秘密や、疾風の鈴音の全奥義表、各キャラの秘奥義など、攻略以外の情報もお楽しみに！

	業務用MVS	家庭用ROM	家庭用CD	SS	PS
SNK	―	―	発売中／6,800円	発売中／6,800円	発売中／6,800円

容量不明
RPG

攻略／ジェイケイ

【邪天降臨之章】の終盤から、【妖花慟哭之章】の序盤〜中盤までを一気に攻略！

これがサムライズスピリッツだ!!

前号のところどころで「とある条件」とほのめかしていたのを覚えているかな？
その「とある条件」とは、〝スピリッツ〟と呼ばれるゲーム画面上には現れない隠しパラメーターのことだったのだ。この隠しパラメーターは、プレイヤーの行動によって左右され、キャラの性格が〝強く激しいスピリッツ〟か〝慈愛に満ちたスピリッツ〟のどちらかに傾いていくのだ。



占い屋で、現在の〝スピリッツ〟の様子が分かるぞ

ゲーム開始時のスピリッツ

各主人公キャラの〝スピリッツ〟の初期設定は次の通り。ナコルルと幻十郎を比べてみると、キャラの性格がよく反映されているのが分かるね。

慈愛に満ちたスピリッツ
ナコルル
チャムチャム
ガルフォード
覇王丸
橘　右京
牙神幻十郎
強く激しいスピリッツ



こんなコトも影響する。「いいえ」を選ぶと〝強く激しいS〟に

スピリッツの変化条件

〝スピリッツ〟は、特定のイベントでの回答の選択や、バトル中の行動によって変化する。

●イベントでの回答

大抵、敵が「逃がしてくれ」といってきた時に「いいえ」を選ぶと〝強く激しいスピリッツ〟に、「はい」を選ぶと〝慈愛に満ちたスピリッツ〟に傾く。
〝スピリッツ〟を変化させるイベントは、【邪天降臨之章】に8つ、【妖花慟哭之章】に9つあるぞ。



ここで見逃してやると、〝慈愛に満ちたS〟になるぞ

●バトル中の行動

行動アイコン「散」を選んで敵を逃がすと、〝慈愛に満ちたスピリッツ〟に傾き、成長奥義を使用して敵を斬ると、〝強く激しいスピリッツ〟に傾く。

スピリッツによる違い

〝スピリッツ〟の違いによって、イベントやバトル中の特殊動作が、それぞれ次のように変わってくるぞ。

●強く激しいスピリッツ

・イベント

【邪天降臨之章】での最終戦で、天姫にまつわるイベントがなくなり、エンディングも簡単なものになる。
また、天草四郎時貞が非常に強く設定され、戦いがシビアになる。

・バトル中の特殊動作

敵の攻撃を受ける瞬間にタイミングよくAボタンを押すことによって、ダメージを受けたあと、通常攻撃で反撃する（100％ヒットする）。

●慈愛に満ちたスピリッツ

・イベント

【邪天降臨之章】での最終戦で、天姫にまつわるイベントが発生し、エンディングも感動的なものになる。
また、天草四郎時貞が若干弱めに設定され、戦いが楽になる。

・バトル中の特殊動作

敵の攻撃を受ける瞬間にタイミングよくAボタンを押すことによって、ダメージを全く受けずに攻撃を避ける。

【邪天降臨之章】・終盤攻略

【邪天降臨之章】攻略フローチャート

「別府」からラストの「天空城」手前までの攻略手順だ。番号ごとの詳しい攻略は本文を見てね。

1 別府
・七界道士とのバトル
※チャムチャムオリジナルイベント

▼

2 阿蘇山
・火口を降りる

▼

3 礼拝堂
・"礼拝堂の合い鍵"を使い、中に入る
・礼拝堂内で天草のクルスを発見
・祭壇で時姫とのイベントバトル
(聖母像により、時姫が記憶を取り戻す)
・礼拝堂崩壊

▼

天空城出現

※は、そのキャラが主人公時にのみ発生するオリジナルイベントです。

マップの見方

このページ以降のマップの見方は次の通りだ。

①、②、③…／宝箱の位置とその中身
宝箱の中身は、番号に対応させた形で、マップの横に載ってるよ。

①、②、③…／店や家などの位置とその名称
店の名前と売っているもののリストは、そのページ内にあるよ。

A、B…／イベント発生地点
ポイントに合わせて、本文で解説・攻略をしているぞ。

★／黒子の位置
話しかけてセーブしてもらおう。

赤い線／見えない壁
通り抜けることはできない。

青い矢印／通路
矢印の通りに通ることができるぞ。

1 別府

温泉で有名な町、「別府」。しかし、道には屍が転がっていて、町全体が異様な雰囲気に包まれている。

別府の町には人気がほとんどないばかりか、ところどころに斬り殺された侍の死体が転がっている。これは、界三兄弟の最後の一人、七界道士の仕業だ。A地点にいくとその七界道士との戦闘になるぞ。

七界道士を倒すと、避難していた人々が町に戻ってくる。話によると、どうやら阿蘇山に何かがあるらしい。阿蘇山に向おう!

BOSS! 七界道士

属性：無
体力：6150
金：1840
経験値：8000
特殊能力：ー
所持アイテム：ー
奥義名：七式空撃「無」、七式皇覇「無」、七式神覇「無」、七式虚影将「無」

攻撃力や防御力は高いものの、攻撃のほとんどが単体攻撃（怒り頂点時のみ全体攻撃を使う）なので、地道に回復しつつ攻撃していけば倒せるだろう。七界道士が怒り頂点状態になった時は、怒りが治まるまで行動アイコンの「防」を選び続けるのが無難だ。



兄弟共通の基本奥義。弟よりは変態っぽくない‥かな?

●道具屋

アイテム名	効果	金
傷薬	体力回復・中（個人用）	200
全体傷薬	体力回復・体力最大値の50%分回復（全体用）	3000
気合酒	気力回復・中（個人用）	400
天聖酒	気力回復・最大（個人用）	1750
仙魂丹	ステータス異常「戦闘不能」の回復（体力が少ない状態で復活）	1500
化粧・変化	防御力が5上がる（覇王丸、ガルフォード、右京、幻十郎以外、全員装備可能）	1500

●鍛冶屋

注文	備考	金
武器レベルを上げる	最高レベル15	現在の武器レベル×500
武器に属性をつける	無・聖	現在の武器レベル×50

●土産屋

アイテム名	効果	金
地獄温泉卵	体力回復・小（個人用）	80



↓フィールドマップ・九州地方へ

※ボスデータの奥義名のあとにある「 」は、その奥義の属性を表しています。

阿蘇山

九州の真ん中に雄大にそびえたつ「阿蘇山」。火山活動を続ける山の頂上からは、火口に降りることができるぞ。

阿蘇山の北には「太宰府の修行場」がある。ステータスが上がるので、見逃さずに修行していこう（51Pのフィールドマップ・九州地方参照）。

阿蘇山中には情報をくれる人々と黒子がいるだけで、宝箱は一つもない。敵も出ないので、一通り話を聞いてまわったら、山頂から火口へと降りていこう。

ちなみに、七界道士を倒していない状態で阿蘇山に足を運んでも、吊り橋から先に入ることはできないので注意。

火口の内部は、ザコ敵が出現するかわりに（？）宝箱がたくさんある。回収しつつどんどん下に降りよう。最下層には天草が建てたという「礼拝堂」があるので、久留須島で手に入れた〝礼拝堂の合い鍵〟を使って中に入ろう。



阿蘇山についたら目指すは山頂。火口の中に降りていこう



七界道士が健在だと、さりげなく通せんぼされてしまうぞ

●阿蘇山



←フィールドマップ・九州地方へ

●火口



→礼拝堂へ

①天翔手甲
②覇邪の草履
③全体傷薬
④天聖酒
⑤気力の素
⑥体力の素
⑦修羅の腕輪
⑧天楼の脚絆
⑨万能薬
⑩仙魂秘薬

●魔界の者／九州地方

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
猿王	無	1390	255	1670	―	全体傷薬
夢ひき	魔	1480	272	1780	―	―
斬魔団 旋空	無	1570	291	1880	―	まきびし
怨要石	無	1660	310	1960	―	―

●魔界の者／阿蘇火口

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
護崩刃	無	1850	349	2190	―	―
朧	無	1750	329	2080	―	―
黄泉返り	魔	1940	370	2300	―	―
死神	無	2040	391	2420	―	―

礼拝堂

阿蘇山の内部に建つ、謎の館。天草の建てたこの「礼拝堂」の奥には、いったい何が隠されているのだろう。

礼拝堂に入ると、鍵が壊れるうえに扉が閉じてしまう。あと戻りはできないぞ。

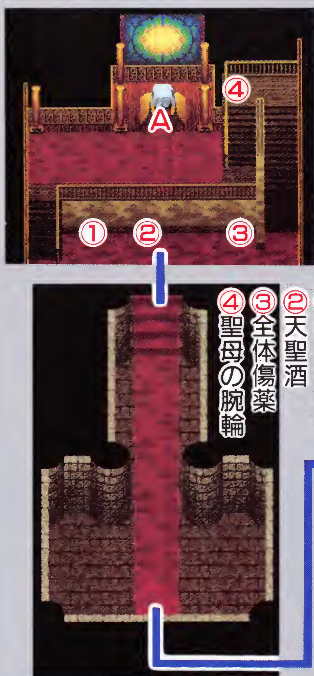
マップA地点で〝天草のクルス〟を入手すると、そこに時姫が現れる。主人公たちのゆく手をさえぎってきた時姫だが、〝聖母像〟によって、記憶を取り戻してくれるぞ。

その後、天空城が動きはじめたことにより、激しい振動に襲われて礼拝堂は崩れ落ちる。そこから脱出して阿蘇山頂にいくと、浮上した天空城が破壊行為をはじめている。

空中に浮かぶ城に対してなす術がない一行。その前に、時姫が現れて…。この続きは自分の目で確かめよう。



天空城からの凄まじい砲撃。何としても止めなければ…





阿蘇火口へ→

①素早さの素
②天聖酒
③全体傷薬
④聖母の腕輪

●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
レプナーン	魔	1940	370	2310	―	―
ヤマコ	無	2040	391	2430	―	万能薬
ガイスト	無	2140	413	2540	―	―
白十字軍	無	2250	435	2660	―	勾玉

チャムチャムオリジナルイベント攻略

オリジナルイベント発生場所
別府
七界道士を倒したあと、町を出ようとすると発生

パクパクのところに1匹の猿が現れ、何やら会話を交わしたあと、一緒にどこかへいってしまう。

チャムチャムは、1人でパクパクを探しにいくことになるのだ。

パクパクの臭いをたどって猿山にいくと、猿の話から魔物が猿をいじめていることが分かる。頂上にいって、魔物をこらしめてやろう。



猿はトモダチ。トモダチいじめる奴は許さないゾ！

BOSS! 地獄天狗

属性：無	特殊能力：ー
体力：4010	所持アイテム：勾玉
金：1760	奥義名：天魔飛翼陣「風」
経験値：7800	

それほど強いわけではないのだが、チャムチャム1人なので少々やっかい。行動アイコンの「防」を選び続けて耐え、自分の怒りゲージが頂点になったら反撃する、といった〝カメ作戦〟で闘うといいだろう。

行動アイコンでの防御中は、攻撃されてもほとんどダメージを受けないうえ、怒りゲージの増加量も通常より多いので、結構使えるぞ。



めっちゃ使える〝カメ作戦〟。他のボス相手にも有効だ

【妖花慟哭之章】・序盤〜中盤攻略

【妖花慟哭之章】攻略フローチャート

スタートから、中盤の「ハレハレ山」までの攻略手順は下の通り。詳しい内容は、次のページから番号に対応させて紹介&攻略しているぞ。

スタート/出雲大社の鳥居の前

1　出雲
・和狆を訪ねる
・サムライ酒場でパーティを組む
・再び和狆を訪ねる
・出雲大社の神主に話を聞く
・またまた和狆を訪ねる
（"破邪の札"入手）
・出雲大社の中へ入る
・クビラとのバトル
（魔神要塞飛来）

2　魔神要塞
・阿号とのバトルムービー
（出雲冥界門出現）

3　魔街道①
（出雲冥界門〜阿蘇冥界門）

4　阿蘇山
・火口を登り、山の頂上からフィールドへ

太宰府修行場

5　別府
・北東の家を訪ねる

6　別府温泉
・温泉内でメキラとバトル
（"岩滑りの石鹸"入手）
・別府洞窟の岩戸を"岩滑りの石鹸"で動かして、中へ

7　別府洞窟

4　阿蘇山
・火口で破怨とのバトル
（邪銅鐸破壊）
（鈴音が仲間に加わる）
（阿蘇冥界門出現）

8　魔街道②
（阿蘇冥界門〜シルクロード迷宮）

9　シルクロード迷宮

10　魔街道③
（シルクロード迷宮〜北京冥界門）

11　北京市内
・天安門（右）から市内へ
・王虎道場を訪ねる
・外で市民の話を聞く
・再び王虎道場を訪ねる
・天安門（左）へいく

12　天安門
・赤狼、銀狼、金狼とのバトル
（北京の民衆を救出する）

11　北京市内
・王虎道場を訪ねる
・料理長を訪ねる
（"肉まん"入手）
・死禁城の門番に"肉まん"をあげる

13　死禁城
・妖貴妃とのバトル①
・王虎&王竜とのバトル
（王虎、正気を取り戻す）
・奥へ進み、再び王竜とのバトル
・妖貴妃とのバトル②
（邪銅鐸破壊）
・北京冥界門へ

10　魔街道③
（北京冥界門〜シルクロード迷宮）

9　シルクロード迷宮
・魔兵馬とのバトル
（"シャンバラの盾"入手）

14　魔街道④
（シルクロード迷宮〜パリ冥界門）

15　パリ教会内
・かくれんぼイベント

16　パリ市内
・コルデ家を訪れる
（家宝奪回の依頼を受ける）
※シャルロットオリジナルイベント

17　幽霊寺院
・アースクェイクとのバトル
（"コルデの家宝"入手）
・コルデ家に戻る
（ベルサイユ宮殿への"招待状"入手）

18　ベルサイユ宮殿
※シャルロットオリジナルイベント
・ズィーガーと会う
（ビクトリアが行方不明だと聞く）
・会場裏の廊下の扉前で、"愛妻の指輪"を発見する
・指輪をズィーガーに渡す
（ビクトリア救出）
・中庭にいき、ステア王女を発見する
（ステア王女の案内で、アントワ王妃を見つける）
・アントネットとのバトル
（ベルサイユ宮殿崩壊）
（魔の凱旋門出現）

19　魔の凱旋門
・フランケ総裁とのバトル
・サンゼルマン伯爵とのバトル
（"シャンバラの盾"使用）
（邪銅鐸破壊）
（パリ冥界門出現）

20　魔街道⑤（パリ冥界門〜アトラス迷宮）

21　アトラス迷宮
・ポセイドンとのバトル（"アトラスの涙"入手）

22　魔街道⑥（アトラス迷宮〜グリーンヘル冥界門）

23　グリーンヘルの村
・村の長老を訪れる（邪銅鐸破壊を依頼される）
※チャムチャムオリジナルイベント

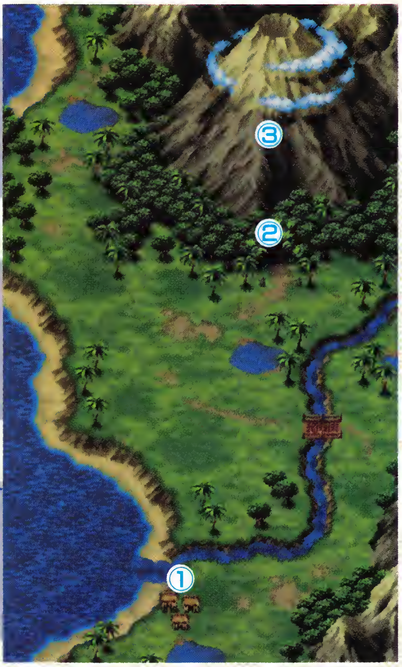
※24　ハレハレ山（樹海、太陽神殿）
・リムルルオリジナルイベント
・黄金のバナナンを手に入れるための試練を受ける
（黄金のバナナン入手）
・太陽神殿でシバルバとのバトル
（邪銅鐸破壊）（鈴音の法鈴が壊れる）
・グリーンヘル冥界門へ

※は、そのキャラが主人公の時にのみ発生するオリジナルイベントです。
注1：クリア、または通過しなくてもいいイベントや場所は、紺色で表しています。
注2：本誌では正規とされているルートで攻略を進めています。

フィールドマップ&冥界門マップ

【妖花慟哭之章】の舞台は、世界各地。今回の攻略範囲では、出雲、九州、南米の３つのフィールドと、出雲、阿蘇、北京、パリ、グリーンヘルの５つの冥界門を通過するぞ。

●南米地方



①グリーンヘルの村
②ハレハレ樹海
③ハレハレ山・太陽神殿

【グリーンヘル冥界門】
・グリーンヘルの村　→70P

●魔界の者／南米地方

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
宿り草	無	850	217	679	毒攻撃	解毒薬
死見虫	無	1053	220	701	放心、呪い攻撃	夜叉の巻物
ヌエ	無	1090	226	726	毒攻撃	—
カトゥン	聖	1128	234	760	—	聖の粉
フンチェン	雷	1145	230	753	スピード低下	雷の粉

● 出雲地方



①出雲
②関所(閉鎖中)
③関所(閉鎖中)

●魔界の者／出雲地方

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
木霊	風	230	67	199	放心攻撃	薬草
百貫盗賊	無	283	70	201	アイテム盗み	—
旗本くずれ	無	320	76	226	—	お酒
斬魔団　影	無	380	78	228	放心攻撃	煙幕玉
双流門下生	無	425	94	251	—	薬草

【パリ冥界門】・パリ教会　→63P　**【北京冥界門】**・天安門　→61P

【出雲冥界門】
・魔神要塞　→53P



【阿蘇冥界門A・B】
・(A) 阿蘇山の火口・途中　→54P
・(B) 阿蘇山の火口・最下層 (一方通行入口)　→54P

● 九州地方



①別府　②関所(閉鎖中)　③阿蘇山入口　④太宰府修行場

●魔界の者／九州地方

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
用心棒	無	433	107	297	—	薬草
夢ひき	魔	470	115	321	—	—
斬魔団　旋空	無	560	115	324	—	まきびし
二人羽織	魔	740	119	328	体力吸収	呪いの邪香

【妖花慟哭之章】のキーワードを追え！

なにやら色々と怪しげなモノが登場する【妖花慟哭之章】。NFでは過去に何度もそれらを紹介してきたが、武士道烈伝初心者のために、ここで再び【妖花慟哭之章】のキーワードの意味をまとめちゃうぞ！

●邪銅鐸(じゃどうたく)

羅将神ミヅキの完全復活のために作られた〝魔の装置〟。注意したいのは、決して銅鐸ではなく、あくまで〝魔の装置〟という点だ。

この邪銅鐸は、ミヅキ復活に必要な恐怖と絶望のエネルギーを集めるために、阿号によって作られ、全世界に向けて発射された。

邪銅鐸の飛来した地域では、その魔力の影響でその地の重要人物らが魔物に変えられ、大変なことになっているのだ。



真ん中のだけ、人面銅鐸。やはりこれも〝魔の装置〟だ

●魔街道(まかいどう)

現世と魔界の狭間で復活の時を待つミヅキが生み出した、巨大なダンジョン。

魔街道は世界各地をつなぐだけでなく、魔界と現世を超越した一つの巨大な世界をも形作っている。当然、魔界の魔物たちもうようよいるぞ。

主人公たちは、この魔街道を通って、邪銅鐸のある世界各地へ移動する。外国のパリやサンフランシスコへも、この魔街道をてくてく歩いていくのだ。お疲れさまです。

●冥界門(めいかいもん)



この青丸が冥界門への扉。なんかドクロが浮いててコワイ

各都市でのイベントをクリアすると、青く渦巻く穴が現れる。これが冥界門の入口だ。

冥界門の中心には社が立っている。実はこの社は魔界の底への入口なのだが、ある条件を満たしていないと降りることはできない（詳しくは59ページを見てね）。

冥界門は基本的に魔街道の出入口にあり、魔街道と現世をつなぐ役目を果たしている。

ちなみに、各地の冥界門はワープホールでつながっており、1度通った冥界門ならワープすることで移動できるようになる。魔街道を通らなくても、前にいった都市へ簡単に戻れるというわけだ。

前にいった冥界門へワープで戻れるぞ



●迷宮

特定の魔街道同士をつなぐ、複雑な作りのダンジョン。

この迷宮は複数の魔街道を結んでいることもあり、どの魔街道に進むかで辿り着く場所も違ってくる。

本誌では、正規とされているルートで攻略をしているぞ。

出雲

【妖花慟哭之章】は、和狆からの手紙で呼ばれた主人公たちが、ここ「出雲」に結集するところからはじまるのだ。



町の左上にある地蔵は、邪銅鐸の情報を教えてくれるぞ

左上の民家(マップA地点)にいる和狆をたずねると、魔界からの侵略の兆しが現れているので、その元凶を断つ仕事を手伝ってくれと頼まれる。ひとまず旅の仲間(1人)を探しにサムライ酒場へいこう。仲間を決めたら、鍛冶屋と武具屋にも立ち寄るといいぞ。

仲間を連れて和狆のところに戻ると、十兵衛が1人で魔物の巣に乗り込んだという。出雲大社の前にいる神主に話を聞き、三たび和狆をたずねれば、魔物の結界を破る〝破邪の札〟をもらえるぞ。十兵衛を助けに出雲大社へ向おう。

出雲大社では、十兵衛が魔物と対峙している。十兵衛と協力して魔物を退治しよう。

魔物・クビラを倒すと、十兵衛に異変の元凶であるミヅキの退治を頼まれる。そして、その依頼を引き受けた瞬間、謎の地響きとともに、B地点に魔神要塞が現れる。

宿屋に泊まり、回復アイテムを補充したら、魔神要塞の入口にいる十兵衛に話しかけて中に突入するべし。

BOSS! クビラ



生意気にも2体攻撃奥義を使う。甘く見ないこと

はじめてのボスにしては意外と強い。回復奥義を使えるキャラがいない場合は、薬草をいくつか買っておこう。武器に聖属性をつけ、防具を買っておくとなおよい。ただし、魔属性の奥義を使ってくるので、聖属性の防具は逆効果だ。

属性：無	特殊能力：ー
体力：2000	所持アイテム：勾玉
金：723	奥義名：一朧一　十歩「魔」、一朧一神鳴り「魔」
経験値：3000	

①仙魂丹
①土産屋
②宿屋(1人金20)
③出雲大社
④サムライ酒場
⑤道具屋
⑥武具屋
⑦鍛冶屋
⑧スタート地点



↓フィールドマップ・出雲地方へ

●道具屋

アイテム名	効果	金
薬草	体力回復・小（個人用）	50
お酒	気力回復・小（個人用）	150
煙幕玉	ボス戦以外、100%逃げられる	500
解毒薬	ステータス異常「毒」の回復	90
解縛薬	ステータス異常「放心」の回復	120
霊薬	ステータス異常「呪い」の回復	140
化粧・弁慶	防御力が1上がる(覇王丸、ガルフォード、右京、幻十郎以外、全員装備可能)	300

●土産屋

アイテム名	効果	金
出雲そば	体力回復・小（個人用）	180

●鍛冶屋

注文	備考	金
武器レベルを上げる	最高レベル2	現在の武器レベル×500
武器に属性をつける	無・聖	現在の武器レベル×50

●武具屋

アイテム名	効果	備考	装備可能キャラ												金
			覇王丸	幻十郎	ナコルル	右京	ガルフォード	チャムチャム	リムルル	シャルロット	狂死郎	鈴音	美州姫	飛音	
さらし	防御力が1上がる	属性「無」	○	○	○	○	×	○	○	×	○	×	○	×	100
炎のさらし	防御力が2上がる	属性「炎」	○	○	○	○	×	○	○	×	○	×	○	×	200
聖浄のさらし	防御力が4上がる	属性「聖」	○	○	○	○	×	○	○	×	○	×	○	×	300
鎖帷子	防御力が1上がる	属性「無」	×	×	×	×	○	×	×	○	×	○	×	○	120
紅蓮帷子	防御力が2上がる	属性「炎」	×	×	×	×	○	×	×	○	×	○	×	○	220
聖浄帷子	防御力が4上がる	属性「聖」	×	×	×	×	○	×	×	○	×	○	×	○	320
木綿の脚絆	防御力と回避率が1上がる	ー	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	170
刺子の脚絆	防御力が2、回避率が1上がる	ー	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	220
銅の腕輪	防御力が3上がる	ー	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	200
銀の腕輪	防御力が4上がる	ー	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	350

※防具屋にある「装備可能キャラ」の欄の〝美州姫〟と〝飛音〟は、今回の攻略範囲以降に登場するキャラです。

魔神要塞

突然伊勢に飛来した謎の要塞。魔物の形をした要塞の中に入ると、そこには7つの邪銅鐸があった！

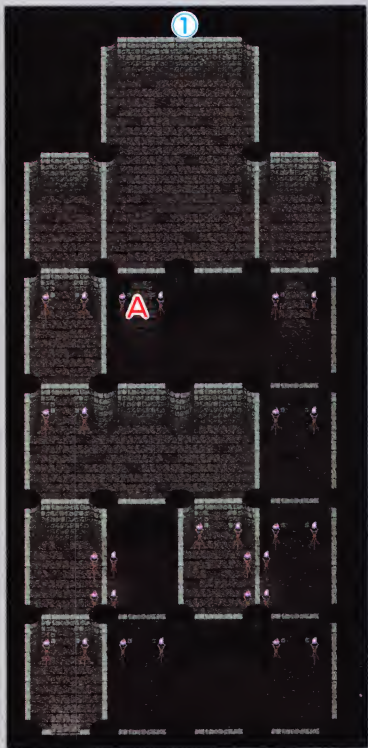
宝箱はないので、寄り道せず奥へと急ごう。2本のたいまつの間の壁が通れる部分だ。

A地点にいくと、イベントが発生する（十兵衛と合流する）。阿号が、ミズキに力を送るための道具〝邪銅鐸〟を全世界に発射しようと企んでいるのだ。阻止するべく戦いを挑むのだが、圧倒的な力の前に、十兵衛が倒されてしまう。

そこに和狆が現れ、自らも石となって阿号を封印する。しかし、阿号は力を振り絞って邪銅鐸を世界各地に向けて発射してしまうのだった。邪銅鐸を破壊するため、その手がかりを求めて冥界門から魔街道へと進もう。



邪銅鐸を探し出して破壊する。これが当面の目的となるぞ



① 出雲冥界門

●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
蛇ムクロ	無	260	85	223	―	―
ミスト	無	358	93	250	―	勾玉
オロチ	無	395	101	274	―	薬草
ベロリ	魔	640	94	299	体力吸収	呪いの邪香
鎌男	無	700	102	323	―	―

魔街道①

魔物の徘徊する地下ダンジョン。この「魔街道①」は、出雲冥界門と阿蘇冥界門をつないでいる。

ここから先は別府までお店がないので、いったん出雲に戻って薬草とお酒を買い込んでくることをおすすめする。余裕があれば、持っていない属性の鎧も買っておくといいぞ（無属性のものは除外）。選べる属性は多い方がいいのだ。宿屋と黒子にも寄っておくのが吉。

魔街道とは、いってしまえば単なる通り道。宝箱はあるが、ゲーム進行に直接関係する重要なイベントは発生しないぞ。

ただし、マップA地点には、道に迷った魔物がいて、〝スピリッツ〟を左右するちょっとしたイベントがあるぞ。



〝スピリッツ〟が左右されるイベント。君ならどうする？

●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
ケルピー	無	310	81	268	―	薬草
生首	魔	45	2	50	―	―
リグレット	無	370	105	315	―	―
オロンテク	無	453	108	357	死の宣告	薬草
ガンマー	無	760	118	348	放心攻撃	仙魂丹



阿蘇山

辿り着いた先は、活火山である「阿蘇山」の火口。火口を登ると、山根から広大な景色を見ることができるぞ。

魔街道①を抜けた先は、阿蘇山の火口。最下層には邪銅鐸があり、それを魔物が取り囲んでいる。人々の恐怖と絶望のエネルギーを集めるため、阿蘇山を噴火させようと企んでいるのだ。

魔物と邪銅鐸を見ている剣士の姿もあるのだが、主人公たちが発見すると、風のように消えてしまうぞ。

邪銅鐸のところに降りる道は見当たらないので、とりあえず上に登ろう。途中にいる侍から「別府から温泉を掘っていたら、阿蘇に出た」という噂話を聞ける。手がかりを求めて別府にいこう。

阿蘇火口には、「跳ね虫」という少し特殊なザコ敵が出現する。こいつは通常攻撃ではほとんどダメージを与えられないのだが、奥義ならば一撃で倒すことができるのだ。

阿蘇山を出て別府に向かう途中には、「太宰府の修行場」がある。ステータスが上がるので、修行していこう。



火山噴火を企む魔物たち。なんとしても阻止するべし!!



通常攻撃だと埒があかないので、奥義で攻撃しよう

①阿蘇冥界門・A
②阿蘇冥界門・B
(一方通行入口)

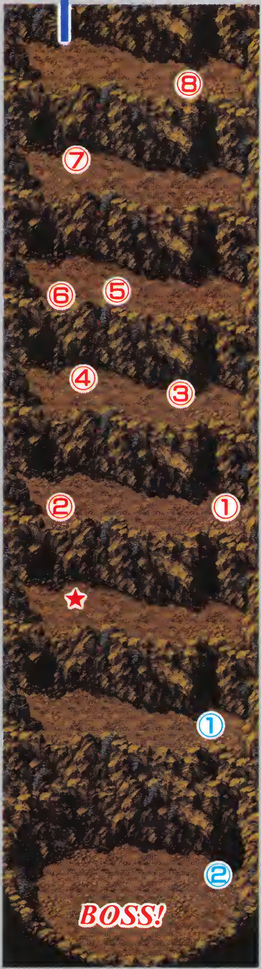
●阿蘇山



←フィールドマップ・九州地方へ

①薬草
②お酒
③綿絵手甲
④薬草
⑤金の草履

●火口



①布の手甲
②革の手甲
③薬草
④お酒
⑤わら草履
⑥お守り
⑦薬草
⑧お酒

←別府洞窟へ

●魔界の者／阿蘇火口

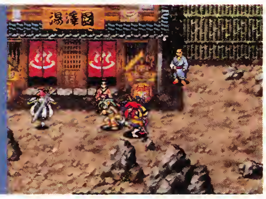
名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
火炎樹	無	340	99	292	―	薬草
破戒衆	無	350	95	295	―	解縛薬
冬虫夏草	無	380	103	319	放心攻撃	勾玉
跳ね虫	無	15	104	390	―	―
邪飢モグラ	魔	508	112	346	―	解毒薬

別府

名物の湯沢温泉でにぎわう海辺の小さな村。しかし、最近温泉で魔物が暴れていて、みんな困っているらしい。

右上にある民家（マップA地点）で農夫に話を聞いていると、温泉の方から地響きがする。農夫は、〝岩滑りの石鹸〟を盗んでいった魔物が悪さをしているという。この民家の近くには鍛冶屋があるので、武器を鍛えてから温泉に向おう。属性は聖のままでいいぞ。

温泉の前にいくと、1人の女性が飛び出してくる。中で魔物が暴れており、弟が取り残されているというのだ。先に乗り込んでいった剣士のあとを追い、温泉の中に入ろう。



謎の剣士が再び登場する。彼は一体何者なのだろうか？



↓フィールドマップ・九州地方へ

①別府洞窟入口
②温泉（無料）
③道具屋
④鍛冶屋
⑤宿屋（1人金20）
⑥土産屋
⑦めし屋

●道具屋

アイテム名	効果	金
薬草	体力回復・小（個人用）	50
お酒	気力回復・小（個人用）	150
解毒薬	ステータス異常「毒」の回復	90
目醒め薬	ステータス異常「混乱」の回復	110
炎の粉	使用した戦闘時のみ、武器の属性を「炎」に変える	500
氷の粉	使用した戦闘時のみ、武器の属性を「冷」に変える	500
風の粉	使用した戦闘時のみ、武器の属性を「風」に変える	500
雷の粉	使用した戦闘時のみ、武器の属性を「雷」に変える	600
聖の粉	使用した戦闘時のみ、武器の属性を「聖」に変える	800
魔の粉	使用した戦闘時のみ、武器の属性を「魔」に変える	800

●土産屋

アイテム名	効果	金
地獄温泉卵	体力回復・小（個人用）	80

●鍛冶屋

注文	備考	金
武器レベルを上げる	最高レベル4	現在の武器レベル×500
武器に属性をつける	無・炎・冷・風・聖・魔	現在の武器レベル×50

別府温泉

温泉の中には、湯の中に落とし物をしたという、なんだかちょっとマヌケな魔物がうろうろしている。

しばらく進むと、捜し物をしている魔物と遭遇する。しかし、捜し物に必死で主人公たちを相手にしないうえ、阿蘇山で見かけた謎の剣士の横槍が入るので、すぐには戦闘にならない。最上部で再度魔物に遭遇したあと、A地点でウロウロしている魔物に近づくと戦闘になるぞ。

魔物・メキラを倒すと、取り残されていた少年から〝岩滑りの石鹸〟をもらえる。このあと、温泉にも入れるようになるぞ。



↓別府へ

●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
天邪鬼	無	400	102	339	混乱攻撃	お酒
アメフラシ	冷	430	110	363	呪い攻撃	目醒め薬
猿王	無	528	111	366	−	薬草
野武士	無	565	119	390	−	お酒
大鎌男	無	880	132	395	−	−

BOSS!

メキラ

攻撃力、防御力ともに大したことないし、単体攻撃しかしてこないので、普通に戦えば（奥義連発＋回復）問題なく倒せるだろう。聖属性の鎧だけは装備しないように注意。

属性：無	特殊能力：−
体力：2300	所持アイテム：勾玉
金：820	奥義名：ー現ー　月輪「魔」、ー現ー　神降ろし「魔」
経験値：3079	



クビラの奥義と似ているが、こちらは単体攻撃なのだ

別府洞窟

マグマの吹き出す「別府洞窟」は、地下3階構造。奥へ進んでいくと、阿蘇火口の底へと辿り着くぞ。



過去の記憶を失っている破怨だが、法鈴に見覚えが…

〝岩滑りの石鹸〟で、猿山の頂上にある岩をどけて、別府洞窟の中に入ろうとすると、またも剣士に先を越されてしまう。あとを追おう。

洞窟の途中で現れる剣士の言葉により、この地下道は阿蘇の火口に続いており、そこには強大な魔物が待ちかまえていることが分かる。阿蘇冥界門を出た時点ではいけなかった邪銅鐸のところに続いているのだ。火口に入るとボス戦になだれこむので、その前に体力を回復しておくこと。

破怨を倒すと、剣士（疾風の鈴音）が仲間に加わることに。奥に出現する冥界門は一方通行なので、別府に戻りたい人は入らない方がいい。

BOSS! 破怨



剣士は回復奥義を修得している。知らないと損するぞ

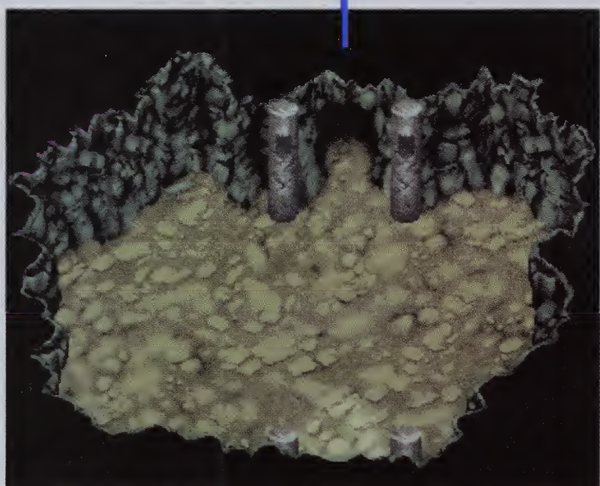
属性：雷
体力：2600
金：915
経験値：3198
特殊能力：ー
所持アイテム：ー
奥義名：雷鳴脚「雷」、雷煌球「雷」

例の剣士とともに戦うことになる。剣士は助っ人キャラとは違って、プレイヤーが任意に操作することができるぞ。

肝心の破怨は、防御力が高く、5回攻撃すると怒り頂点状態になってしまう。とはいえ、仕かけてくる攻撃はすべて単体攻撃。地道に回復と攻撃を繰り返せば倒せるだろう。

参戦する剣士は回復奥義が使えることを知っておこう。

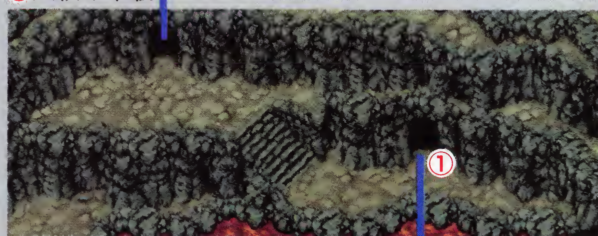
●1F



↓別府へ

●地下1F

①風紋の草履



●地下2F



②解毒薬

↑阿蘇火口へ

●地下3F



③南蛮手甲
④迅雷の草履
⑤お酒
⑥影縫い針
⑦薬草

●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
火炎樹	無	430	120	363	ー	薬草
破戒衆	無	460	126	388	ー	解縛薬
冬虫夏草	無	490	134	412	放心攻撃	勾玉
跳ね虫	無	18	125	430	ー	ー
邪飢モグラ	魔	620	133	417	ー	解毒薬

魔街道②

阿蘇冥界門から続く「魔街道」。この先はどこかの地方の冥界門ではなく、巨大な迷宮へとつながっている。

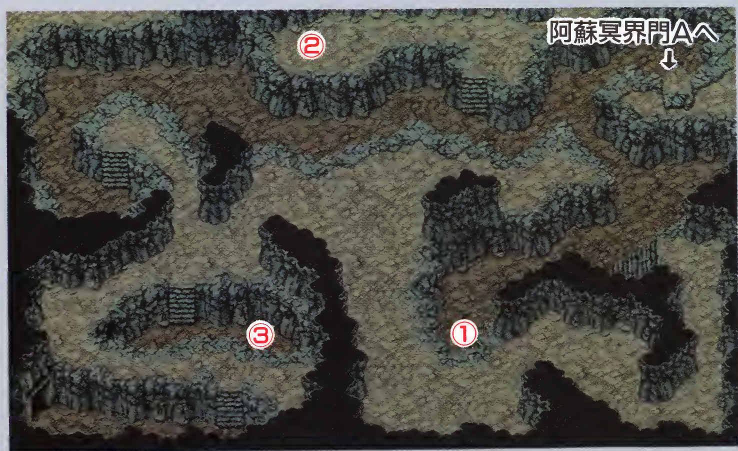
鈴音が仲間に加わったあと、すぐに魔街道②へと進んでもいいのだが、その前に別府の町に戻るのも面白い。鈴音の武器を鍛える（属性をつけてレベルを上げる）ことができるし、なにより温泉に入るとちょっとしたイベントが起こるのだ。これは必見モノだぞ。

魔街道②には、北京から逃げてきたという行商人がいる。話によると、最近北京に魔物が住み着いているらしい。邪銅鐸の手がかりがあるに違いない。



この先はやってみてのお楽しみ。かなり意外な展開に…

①仙魂丹　②お酒
③薬草



シルクロード迷宮へ←

●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
ケルピー	無	440	116	368	ー	薬草
生首	魔	70	6	60	ー	ー
リグレット	無	500	140	415	ー	ー
オロンテク	無	620	143	447	死の宣告	薬草
ガンマー	無	980	146	424	放心攻撃	仙魂丹

孤高の剣士がついに仲間に！



キャラ性能

本体防御属性

風

運以外の能力値が全体的に高めで、特に最大体力&気力はかなり高くなっている。さらに奥義の数も多く、その種類もさまざま。必ずパーティーに加わるキャラだけに、高めの性能はうれしいところだ。

使いやすい奥義は、ザコに対しては旋刃（裂）斬や飛翔虹刃、ボスに対しては翔破斬や翡翠翔斬といったところ。ステータス異常の追加効果がある奥義は、ダメージ自体が少ないのでイマイチ。

疾風（しっぷう）の鈴音（れおん）の全奥義紹介！

奥義名	コマンド	内容	属性	特殊効果	消費気力	修得レベル
●奥義						
旋刃斬（せんじんざん）	↓↘→+A	敵１体に円状の飛び道具を投げつける	風	ー	21	5
翔破斬（しょうはざん）	→↓↘+A	敵１体に接近し、下から斬り上げる	ー	ー	33	8
風翔空舞ー水鳥ー（ふうしょうくうぶ みずとり）	↓↙←+D	風で味方１人の体力を回復	風	ー	12	11
風刃霧操翔（ふうじんむそうしょう）	→↘↓↙←+A	風で敵１体を攻撃する	風	敵混乱	43	14
飛翔虹刃（ひしょうこうじん）	↓↙←+A	剣を横にして突進し、横１列の敵を攻撃	ー	ー	50	18
旋刃裂斬（せんじんれつざん）	↓↘→+B	円状の飛び道具を投げ、敵２体を攻撃	風	ー	86	22
風刃眩瞑翔（ふうじんげんめいしょう）	←↙↓↘→+A	敵の周囲につむじ風を起こし、敵１体を攻撃	風	敵放心	57	26
翡翠翔斬（ひすいしょうざん）	↓ため↑+A	上空に飛び、頭上から敵２体を斬りつける（防御不能）	ー	ー	182	30
風翔空舞ー隼ー（ふうしょうくうぶ はやぶさ）	↓↘→+D	風で味方１人のスピードを上げる	風	ー	36	34
風刃霧操陣（ふうじんむそうじん）	→↘↓↙←+B	大気と風で、敵全体を攻撃する（防御不能）	風	敵混乱	170	38
風刃眩瞑陣（ふうじんげんめいじん）	←↙↓↘→+B	敵の周囲に疾風を起こし、敵全体を攻撃（防御不能）	風	敵放心	242	42
旋刃捲斬（せんじんけんざん）	↓↘→+C	円状の飛び道具を投げ、敵全体を攻撃（防御不能）	風	ー	254	46
飛翔地割斬（ひしょうちかつざん）	→↓↘+C	大地に剣を刺し、それを敵の足元に出現させて、敵全体を攻撃（防御不能）	ー	ー	356	50
●秘奥義						
風刹崩斬（ふうきつほうざん）	←ため→+A	円状の飛び道具に風の力を持たせ、敵を攻撃	風	ー	367	パリの修行場
●成長奥義						
天翔鳳凰斬（てんしょうほうおうざん）	ABCD	印を結んで風を起こし、自らの幻影を起こして敵を攻撃（LV１）	ー	ー	439	京都の修行場
天翔龍神斬（てんしょうりゅうじんざん）	ABCD	天翔鳳凰斬の発展形態（LV２）	ー	ー	720	LV１を10回使用
天翔神仙斬（てんしょうしんせんざん）	ABCD	天翔鳳凰斬の最終形態（LV３）	ー	ー	720	LV２を10回使用

シルクロード迷宮

ここは巨大な地底の洞窟。複雑な作りと謎のワープゾーンで入った者を惑わす、古来からの迷宮の一つだ。

この迷宮は出口が2つあり、北京とパリに向かうことができる。どちらを先に攻略してもいいのだが、北京の方が近いし、パリに向かう道中には魔兵馬とのバトルが待っている（A地点）。素直に北京へ向かうのが妥当だろう。

ちなみに、北京とパリに出現する敵（ボス含む）は、攻略順によって強さが変化する。難易度が大幅に上下しないよう調節されるので、パリを先に攻略したい人も安心なのだ。



砂の渦に足を踏み入れると、もう片方の渦にワープできる



①ワープゾーン（②へ）
②ワープゾーン（①へ）
①傷薬
②薬草
③組み紐
④リボン
⑤気合酒
⑥イヤリング
⑦お酒

●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
ポイズナー	魔	470	134	392	ー	お酒
跳ね虫	無	25	125	458	ー	ー
コウカク	無	640	133	437	ー	薬草
無双　槍術士	無	1000	136	444	ー	仙魂丹



攻撃係が無事なら勝てる可能性は残る。最優先で回復を

BOSS!

魔兵馬

属性：聖	所持アイテム：ー
体力：3500	奥義名：封醒斬「聖」、色零斬「聖」、地蹴空殺「聖」、天魔狂撃「聖」
金：1203	
経験値：3551	
特殊能力：ー	

北京攻略前に闘うとかなりの強敵となる。別府で魔の粉を一つ買っておき、ザコ戦で怒りゲージをためてから挑むこと。攻撃力が高くて通常奥義を持っているキャラを怒り頂点寸前にしておけばOKだ。負けるとゲームオーバーになってしまうので、黒子にセーブしてもらうのも忘れずに。

戦闘では、怒りゲージをためたキャラに魔の粉を使い、通常奥義で攻撃させよう。他のキャラは、攻撃するキャラを優先して回復に徹するべし。北京をクリアしたあとなら、特に問題なく倒すことができるはず。武器の属性が聖だったら、通常奥義ではなく属性奥義で攻撃すること。

10 魔街道③

シルクロード迷宮を抜けると、再び魔街道に出ることができる。この「魔街道③」は北京へ続いているぞ。

この魔街道は完全な通り道。宝箱を回収しつつ冥界門へ急ごう。ただし、①と④の宝箱には要注意。大きく回り道させられるくせに、入っているのは薬草と解毒薬なのだ。取りにいくと損した気分になるかも知れないので、レベルを上げたい人以外は無視した方がいいかも。



開けた瞬間、ガッカリさせられること間違いなしだ



①薬草
②修羅の巻物
③お酒
④解毒薬

●魔界の者

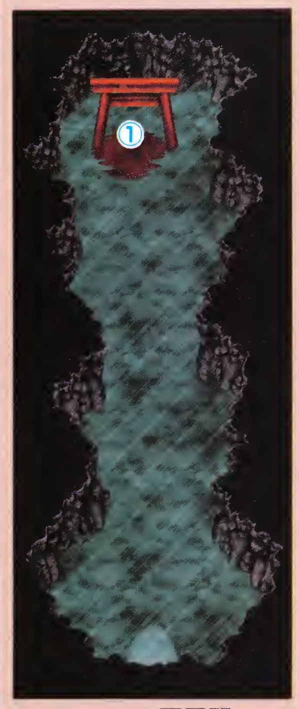
名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
迷い首	魔	520	131	436	毒、混乱攻撃	ー
リグレット	無	550	147	459	ー	ー
オロンテク	無	678	150	501	死の宣告	薬草
迷宮の魔人	無	715	156	486	ー	お酒
ガンマー	無	1120	161	492	放心攻撃	仙魂丹

最終ボス、羅将神ミヅキへの最短ルートはこれだ！

鈴音を仲間に加えると、特殊な方法でミヅキを倒しにいけるようになる。冥界門中央にある小さな社を動かし、その下の波紋に入って魔街道を進めば（ザコ敵は出ない）、いきなりミヅキのいる地獄神社にいくことができるのだ。つまり〝スタート～阿蘇冥界門～地獄神社〟が、ミヅキへの最短ルートというわけ。

もちろんミヅキは非常に強いので、よほどレベルが高くない限りまず倒せない。負けるとゲームオーバーになるので、怖い物見たさで挑む時はセーブをお忘れなく。

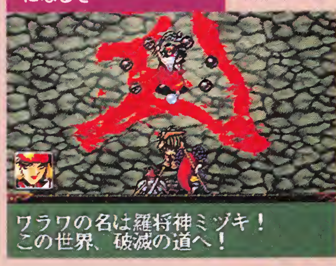
ちなみに、この方法でミヅキを倒してもグランドエンディング（真のエンディング）を見ることはできない。簡単なエンディングが流れたあと、ゲームオーバーになってしまうのだ。

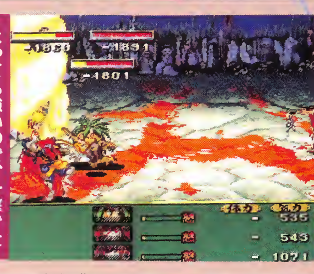




社の下にある波紋は、魔界の底への入り口なのだ

奥の鳥居をくぐると〝羅将神ミヅキ〟とのバトルになるぞ





とっても強いので、一撃で全滅させられることも…

北京市内

「北京」は魔物に苦しめられている。市民の大半が姿を消しており、ほとんどの店が営業していない状態だ。

北京の町は死禁城に巣くう魔物によって苦しめられている。多くの人々が天安門に幽閉され、食料も取り上げられてしまったのだ。

薬屋の前にいる老人は、邪悪な気を放つつり鐘が死禁城に降ってきて、それ以来町が変わってしまったという。恐らく邪銅鐸のことだろう。

王虎道場をたずねると、道場主の王虎が死禁城にいったまま一週間も帰ってこないという話を聞ける。奥の王虎夫人にも話を聞き、2階で修行をしてから外に出よう。ここの修行場では、奥義先取りとステータスアップができるぞ。

外では市民たちの噂話が聞ける。内容は、天下を治める器量があるといわれる王虎が、死禁城で魔物に何かを命令していたというもの。王虎道場に戻って話を聞いたあと、調査のために死禁城へ向おう。

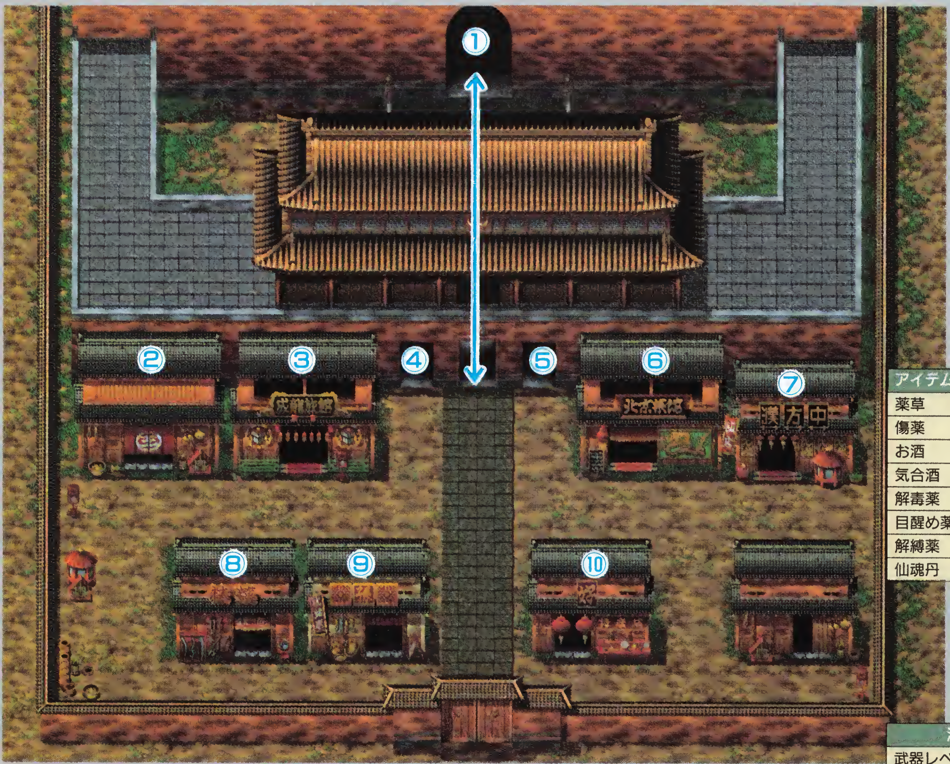
死禁城に続く通路には門番がいて通れないが、門番は腹を空かせており、好物の肉まんを持っていけば通してくれそうな雰囲気。肉まんがうまいという北京菜館の料理長を助けに、天安門に乗り込むべし。



王虎は魔物に操られてしまったのだろうか？



王虎には、道をたがえた双子の兄がいるらしい



①死禁城入口
②王虎道場（修行場）
③宿屋（1人金20）
④天安門入口A
⑤天安門入口B
⑥北京菜館
⑦薬屋
⑧鍛冶屋
⑨武具屋
⑩土産屋

アイテム名	効果	金
薬草	体力回復・小（個人用）	50
傷薬	体力回復・中（個人用）	200
お酒	気力回復・小（個人用）	150
気合酒	気力回復・中（個人用）	400
解毒薬	ステータス異常「毒」の回復	90
目醒め薬	ステータス異常「混乱」の回復	110
解縛薬	ステータス異常「放心」の回復	120
仙魂丹	ステータス「戦闘不能」の回復（体力の少ない状態で復活）	1500

●土産屋

アイテム名	効果	金
漢方酒	気力回復・最大（個人用）	1000

注文	備考	金
武器レベルを上げる	最高レベル10	現在の武器レベル×500
武器に属性をつける	無・炎・冷・風・聖・魔	現在の武器レベル×50

●武具屋

アイテム名	効果	備考	装備可能キャラ												金
			覇王丸	幻十郎	ナコルル	右京	ガルフォード	チャムチャム	リムルル	シャルロット	狂死郎	鈴音	美州姫	飛音	
絹の脚絆	防御力が3、回避率が1上がる	ー	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	270
紅絹の脚絆	防御力が4、回避率が2上がる	ー	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	500
銅の腕輪	防御力が3上がる	ー	全員装備可能												200
銀の腕輪	防御力が4上がる	ー	全員装備可能												350
金の腕輪	防御力が5上がる	ー	全員装備可能												600
水晶の腕輪	防御力が6上がる	ー	全員装備可能												850
流星の腕輪	防御力が7上がる	ー	全員装備可能												1050
陽炎の腕輪	防御力が8上がる	ー	全員装備可能												1300

天安門

北京市内の人々が閉じ込められている「天安門」。牢屋の門番を倒し、市民を救い出そう！

A、B、C地点でボス戦になる。B地点のボスを倒せば道具屋、鍛冶屋、土産屋が、C地点のボスを倒せば北京菜館が営業を再開するぞ。

すべての人々を解放したら王虎道場に戻ろう。王虎に関する噂を確かめるために、死禁城へいってくれと頼まれるぞ。北京菜館で手に入れることができる〝肉まん〟を門番に差し入れて、死禁城への通路を通してもらおう。



肉まんをあげるとあっさり通してくれる門番。大丈夫か？

BOSS! 赤狼

属性：無	特殊能力：放心攻撃
体力：2360	所持アイテム：ー
金：919	奥義名：吼叫如雷「無」
経験値：2222	

攻撃力が低いうえに体力も少ないので、奥義を連発すれば簡単に倒せる。放心の追加効果がある奥義〝吼叫如雷〟には防御を狙っておこう。

BOSS! 銀狼／赤狼①／赤狼②

属性：無／無／無
体力：2630／2900／3170
金：1075／1122／1168
経験値：2278／2325／2373
特殊能力：ー／放心攻撃／放心攻撃
所持アイテム：勾玉／ー／ー
奥義名：天狼妖落「無」、精狼魂「無」／吼叫如雷「無」／吼叫如雷「無」

銀狼、赤狼ともに弱い。深く考えずに奥義を連発しても充分勝てる相手だ。無駄なく倒したいなら、回復奥義を使う銀狼を先に倒そう。


金狼は倒しにくい。先に青狼を倒すのが賢い闘い方だ

BOSS! 金狼／青狼①／青狼②

属性：無／無／無	所持アイテム：勾玉／ー／ー
体力：3440／3910／4180	
金：1215／1171／1218	奥義名：爆烈！大吼叫「無」、天精狼魂「無」／吼叫如嵐「無」／吼叫如嵐「無」
経験値：2420／2676／2723	
特殊能力：ー／放心攻撃／放心攻撃	

金狼は自分の体力を大幅に回復する奥義を使うので、集中攻撃してもすぐには倒せない。青狼2匹を先に倒そう。青狼の〝吼叫如嵐〟は放心の追加効果があるので、やはり防御を狙っていくべし。



①北京冥界門
①鉛の邪香
②護符
③呪いの邪香
④影縫い針
⑤不意の邪香

●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
桜冥	無	530	137	439	ー	気合酒
魔衛兵	無	658	140	441	ー	勾玉
無双 矛使い	無	1040	143	448	ー	仙魂丹
大鎌男団	無	1100	151	472	ー	ー

死禁城

豪華な造りの城内は一見単純にみえるのだが、いたるところに見えない壁が仕掛けられている。

鍛冶屋で武器のレベルを上げて、武具屋で装備を整えたら、死禁城に突入しよう。見えない壁に関してはマップを参照して欲しい。

A地点で妖貴姫との戦闘になるが、勝利しても倒すことはできず、死なずに寝所までこいといい残して去ってしまう。そこに、妖貴姫に操られた王竜&王虎が現れる。妖貴姫戦から連続で戦闘になるぞ。

王竜&王虎を倒すと、王虎は正気を取り戻してくれる。しかし、王竜は操られたまま。B地点でその王竜との戦闘になる。王虎と協力して王竜の目を覚ましてやろう。

王竜を倒してC地点にいけば、妖貴姫との決戦開始だ。

BOSS! 妖貴姫

弱めのボス。属性が風なので、炎属性の防具を装備しているとそれなりのダメージを受けてしまうが、防御力や体力は低いので、苦労することはないだろう。

属性：風	所持アイテム：ー
体力：2800	奥義名：麗扇打「風」、麗翔脚「風」、麗冥波「風」
金：1024	
経験値：3550	
特殊能力：ー	

BOSS! 王虎／王竜

属性：無／炎
体力：3100／3400
金：1077／1237
経験値：3602／3663
特殊能力：ー／ー
所持アイテム：ー／ー
奥義名：気功旋風斬「炎」、気功爆転法「炎」、撃尻「無」、気功大爆天「炎」／気功旋風撃「炎」、気功降龍撃「炎」、気功崩天撃「無」、気功大爆天「炎」

王虎には無属性以外、王竜には風属性の攻撃がよく効く。鈴音の旋刃裂斬が超有効だ。

よほどレベルが低くない限り、王虎道場で修得できるハズ。



鈴音は迷わず旋刃裂斬を使おう。大打撃を与えられるぞ

BOSS! 王竜

属性：炎	特殊能力：ー
体力：3700	所持アイテム：ー
金：1290	奥義名：A地点のものと同じ
経験値：3715	

王虎とともに登場した時よりは多少強くなっているものの、1人だけなので苦労する相手ではない。やはり鈴音の旋刃裂斬（旋刃斬）が有効だ。

BOSS! 妖貴姫／覇王の卵

属性：風／魔
体力：4000／4300
金：1340／1393
経験値：3768／1820
特殊能力：ー／混乱攻撃
所持アイテム：ー／ー
奥義名：麗扇打「風」、麗翔脚「風」、麗冥波「風」、麗皇陣「風」／破王的密令「魔」、以破王注精魂「魔」

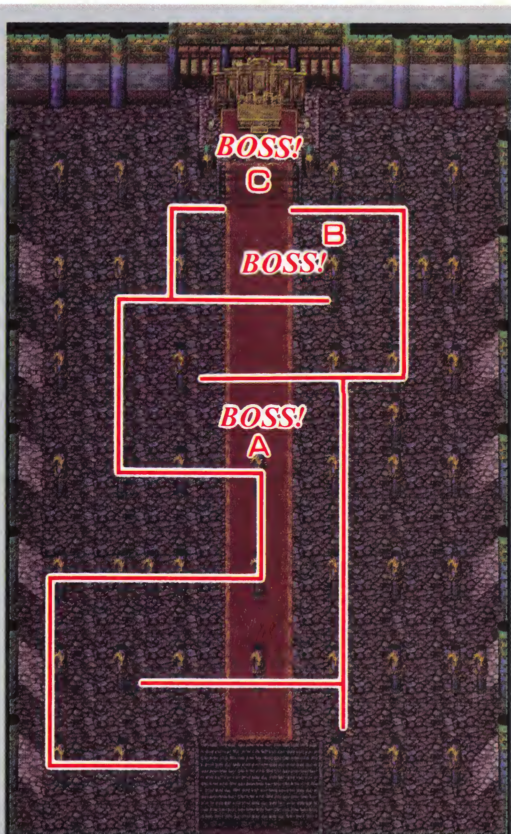
1回目同様、防御属性が炎だと大ダメージを受ける。炎属性の鎧は外しておくこと。聖属性の防具を持っていたら、それを装備するといいぞ。

一緒に出てくる覇王の卵はひとまず無視。先に妖貴姫を攻撃しよう。覇王の卵を攻撃するタイミングは、〝破王的密令〟を使われたあと。飛び道具以外で攻撃すると、自爆技で反撃してきて、勝手に死んでくれるのだ。

あとは残った妖貴姫を攻撃すればOK。



反撃しつつ自爆する〝破王的密令〟を逆手に取ってやろう



↓北京市内へ

●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
姫つばき	無	2580	154	463	ー	目醒め薬
死人返り	魔	695	157	465	ー	ー
魔城兵	無	733	163	490	ー	勾玉
無双 老師	無	1160	168	496	ー	仙魂丹

魔街道④

北京から魔街道③～シルクロード迷宮を抜けると、また新しい魔街道に出る。この「魔街道④」はパリに続いているぞ。

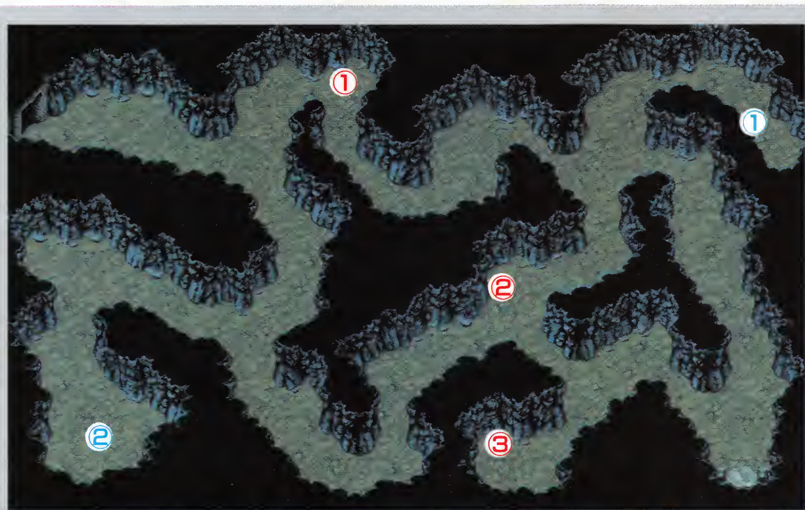
例によって、重要なイベントのないただの通り道。左下と右上には青く光る柱があり、触れると反対側にワープすることができる。大した近道にはならないんだけど。

出口の手前には魔術師がいて、体力&気力を全回復してくれる。ミヅキの手下であるサンゼルマンを倒すために、フィンランドからきたらしい。あとを追って、この先にあるパリに乗りこもう。



パリにはミヅキの手先がいる。邪銅鐸もあるのだろうか？

←シルクロード迷宮へ



①ワープゾーン（②へ）②ワープゾーン（①へ）①退魔香　②、③薬草　↓パリ冥界門へ

●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
リグレット	無	610	151	507	ー	ー
オロンテク	無	753	154	550	死の宣告	薬草
トルナード	炎	790	160	524	ー	炎の粉
巨漢盗賊	無	828	168	558	ー	ー
ガンマー	無	1300	181	563	放心攻撃	仙魂丹

パリ教会

窓から差し込む光の美しい、2階立ての小さな教会。ここには、魔界の者たちが多く巣くっている。

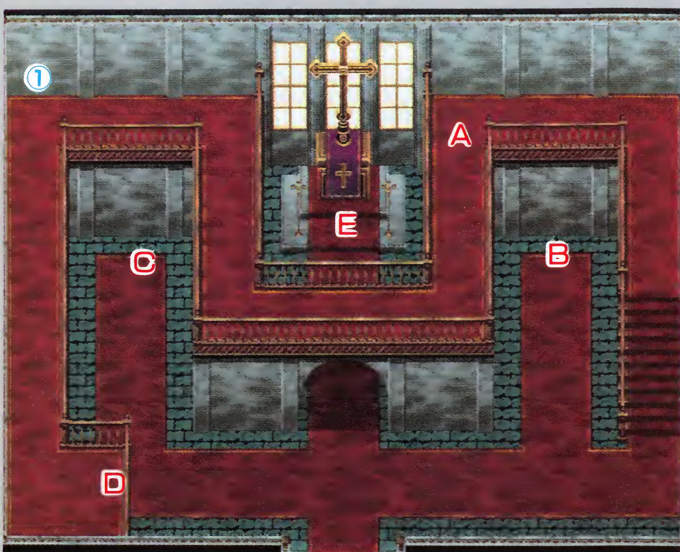
冥界門から出た先の教会は魔物の巣と化しており、退治しにきたズィーガーに出会うことができる。彼も魔術師と同様に、サンゼルマンを迎え撃つためパリにきたらしい。この先、頼もしい味方となってくれるぞ。

A地点では、謎の少年が現れてかくれんぼにつき合うようせがんでくる。B～Eの順に足を運べば満足してくれるぞ。無視して先に進むこともできるんだけどね。

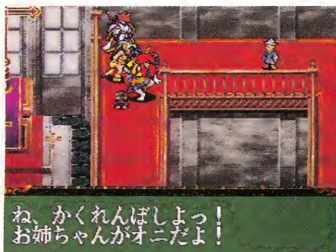
●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
リザード	無	790	171	533	ー	傷薬
ラファール	炎	828	177	558	ー	炎の粉
ミスト	無	865	185	582	ー	不意の邪香
白十字軍	無	1010	175	563	ー	気合酒
ピスモル	無	1340	179	567	放心攻撃	ー

①パリ冥界門



↓パリ市内へ



魔物だらけの教会になぜか少年が。しかもかくれんぼ…

パリ市内

シャルロットの故郷、「パリ」。店は少ないが、ヨーロッパの宝石といわれるだけあって、町並みは華やかだ。

ベルサイユ宮殿では、各国の戦士たちを集めて舞踏会が開かれるらしい。先程魔街道で会った魔術師（ルー）はそこで会おうというのだが、招待状を持っていない主人公たちは中に入れてもらえない…。ひとまず、パリの町を探検してみよう。

宿屋の2階には、修行をさせてくれる魔術師の他、ズィーガーの妻（ビクトリア）と部下たちが滞在している。ズィーガーは、物珍しさゆえに町へ飛び出したステラ（ビクトリアの妹）を探しに出ているらしい。

左端にあるコルデ家（シャルロットの実家）の人々は、盗賊に家宝を盗まれて困っている。

主人公がシャルロットを知っていると分かると、家宝を取り戻す仕事を依頼してくるぞ。ここは当然引き受け、盗賊が根城にしているという町のはずれの幽霊寺院に向おう。



ここで会おうっていわれたんですけど…。ダメですか？



セルジュの依頼を断ると、報酬の話を持ち出してくるぞ



①ベルサイユ宮殿入口
②道具屋
③幽霊寺院
④コルデ家
⑤土産屋
⑥宿屋（1人金20）／パリ修行場
⑦めし屋
⑧パリ教会
魔の凱旋門（ベルサイユ宮殿クリア後に出現）
パリ冥界門（魔の凱旋門クリア後に出現）

●道具屋

アイテム名	効果	金
薬草	体力回復・小（個人用）	50
傷薬	体力回復・中（個人用）	200
お酒	気力回復・小（個人用）	150
気合酒	気力回復・中（個人用）	400
解縛薬	ステータス異常「放心」の回復	120
仙魂丹	ステータス異常「戦闘不能」の回復（体力の少ない状態で復活）	1500
ヘビーメイル	防御力が15上がる・属性「無」・全員装備可能	5500

●土産屋

アイテム名	効果	金
エスカルゴ	シャルロット、ガルフォード、チャムチャムは気力上昇。他のキャラは気力が0になる	360

ベルサイユ宮殿でシャルロット大変身!!

オリジナルイベント発生場所
コルデ家
ベルサイユ宮殿

パリはシャルロットの生まれ故郷。旅の途中で立ち寄ることになるコルデ家は、シャルロットの実家なのだ。パーティーにシャルロットがいると、家族と再会するシーンを見ることができるぞ。

ベルサイユ宮殿の舞踏会では、魔術師が現れてドレスアップしてくれる。その美麗なお姿は写真の通りだ。

その他、アントワ王妃との会話が追加されたり、パリを出る時に独自のセリフがあったりと、所々で地元人ぶりを発揮する。シャルロットがパーティーにいれば、パリの旅は楽しいものとなるだろう。



シャルロット様のドレス姿を拝める。驚いた表情も♡

幽霊寺院

パリの町外れにひっそりと建つ「幽霊寺院」。ここでは体が縮んだり、猫が話しかけてきたりと、怪現象が起こる。

盗賊たちが根城にしているという幽霊寺院。中は幻術結界が張ってあり、入った直後に主人公たちは小さくなってしまう（戦闘などに影響はない）。宝箱も幻術で隠されているので、マップを参照して手探りで見つけるしかないぞ。

途中にいる猫によると、パリにいる偉い人（アントワ王妃？）は魔物に魂を売っているらしい。もし本当なら、舞踏会を開く目的はいったい…。

A地点までいくと、アースクェイク＆アース団とのバトルに突入する。倒せば、〝コルデの家宝〟を取り戻すことができるぞ。これをコルデ家に届けてあげると、お礼にベルサイユ宮殿で開かれる舞踏会の招待状を譲ってくれる。



所々に見えない宝箱がある。精霊石は必ずゲットすること

対アース団×3、対アース団×2、対アースクェイクの3連戦。アース団はザコ敵に毛が生えた程度だし、最後のアースクェイクもやや体力が多いだけ。奥義を連発すれば問題なく倒せるはずだ。

BOSS! アースクェイク／アース団①（3人）／アース団②（2人）

属性：無／無／無
体力：5960／(各)2840／(各)2840
金：1778／(計)3272／(計)2401
経験値：4052／(計)4313／(計)2894
特殊能力：－／－／－
所持アイテム：－／－／－
奥義名：ファットバウンド「無」、ファットチェーンソー「無」、ファットブレス「無」、ファットコピー「無」／ファットスティール「無」、ヘッドスラッシュ「無」（アース団は共通）



何も考えずに戦っても、特に苦戦することはない相手だ

●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
ブラッディ	魔	650	165	536	体力吸収	魔の粉
リグレット	無	680	173	560	－	薬草
ゴラン	炎	845	250	100	－	勾玉
モーヴェ	無	1340	189	567	－	－



①全体傷薬
②シーフピアス
③マフラー
④精霊石
⑤スターメイル
⑥レザーブーツ

19 ベルサイユ宮殿

宮殿では華やかな舞踏会が開かれている。会場には入れないが、中庭に出ることはできるぞ。

ベルサイユ宮殿では、華やかな舞踏会が開かれているが、ズィーガーは何やら冴えない様子。ステラだけでなく、ビクトリアの姿も見えなくなってしまったのだ。最上部にある扉の前（A地点）で〝愛妻の指輪〟を拾い、それを右下にいるズィーガーに届ければ、ズィーガーは暴走（？）して見事ビクトリアを救出するぞ。

ビクトリアによると、アントワ王妃は魔物で、パリに集まった戦士を皆殺しにするつもりらしい。アントワ王妃を探しに、宮殿中庭へと足を運ぼう。

B地点では、行方不明になっていたステラを発見することができる。ステラはアントワ王妃の居場所を知っているというのだ。案内してもらうと、アントワ王妃とのバトルに突入するぞ。B地点にいく前に下準備をしておこう。



中庭には、迷子になったアースクウェイクー行もいるぞ

BOSS! アントネット

属性：魔	所持アイテム：—
体力：4100	奥義名：ヴァンジャース・デント「魔」、ノワール・レーヴ「魔」、モルト・オーディエンス「魔」、ラム・デボルテ「魔」
金：1506	
経験値：3798	
特殊能力：—	



苦戦する要素は特に見当たらない。聖属性の攻撃でOK

相性の悪い防御属性（聖）をなくしておき、弱点である聖属性の武器＋通常奥義（聖の属性奥義）で攻撃しよう。まず負けることはないだろう。

●ベルサイユ宮殿



↓パリ市内へ

●宮殿中庭

①レザーブーツ
②ダークメイル
③スルーピアス



●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
カラミティ	魔	680	182	560	—	魔の粉
デイフォン	炎	883	192	586	—	炎の粉
金十字軍	無	1075	182	607	—	気合酒
スパイン	無	1120	190	631	—	薬草

10 魔の凱旋門

教会のあった場所に突如現れたおどろおどろしい「魔の凱旋門」。4階建てで、中は左右のフロアに分かれている。

宮殿を破壊した閃光は、サンゼルマンの魔科学兵器によるもの。町の人々の話をもとに教会のあった場所にいってみると、サンゼルマンの要塞である〝凱旋門〟が出現しているぞ。先に突入したズィーガーたちを追って中に入ろう。

A地点ではフランケ総統が行く手をさえぎってくる。近づくとバトルになるぞ。

B地点に辿り着くと、イベントのあとサンゼルマンとのバトルに。邪銅鐸の力を利用した魔科学兵器〝ド・マルシェ砲〟が主人公たちに向けられるのだが、〝シャンバラの盾〟がエネルギー弾を反射し、〝ド・マルシェ砲〟は大破する。ついに、サンゼルマンと決着をつけることになるぞ。



これが少しやっかい。ズィーガーは弱いので放っておこう

アントネット戦と同じく、聖の防御属性は禁物。有効なのは聖属性の攻撃だ。放心の追加効果がある全体攻撃奥義（防御不能）を使うので、攻撃力の高いキャラに精霊石を装備しておくといい。ダークメイルも有効な装備だ。

BOSS! フランケ総統

属性：魔	所持アイテム：勾玉
体力：4600	奥義名：ツェア・ドリュケン「魔」、パンツァ・ファウスト「魔」、ドレク・ネーベル「魔」、ツァウバァ・ドナァ「魔」
金：1511	
経験値：3125	
特殊能力：放心攻撃	

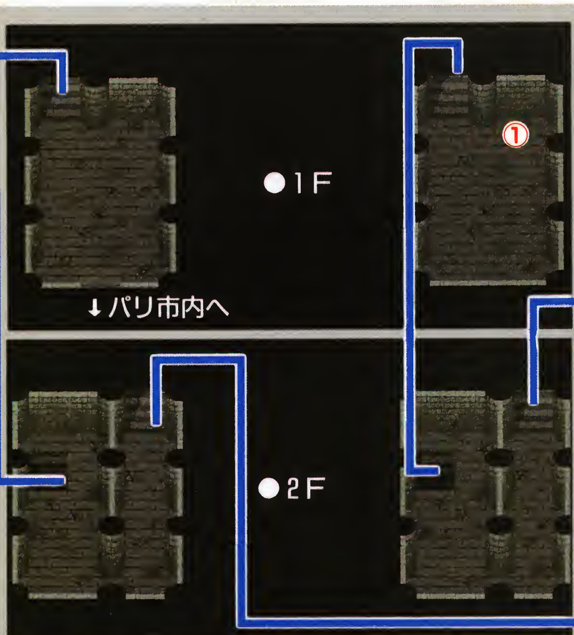


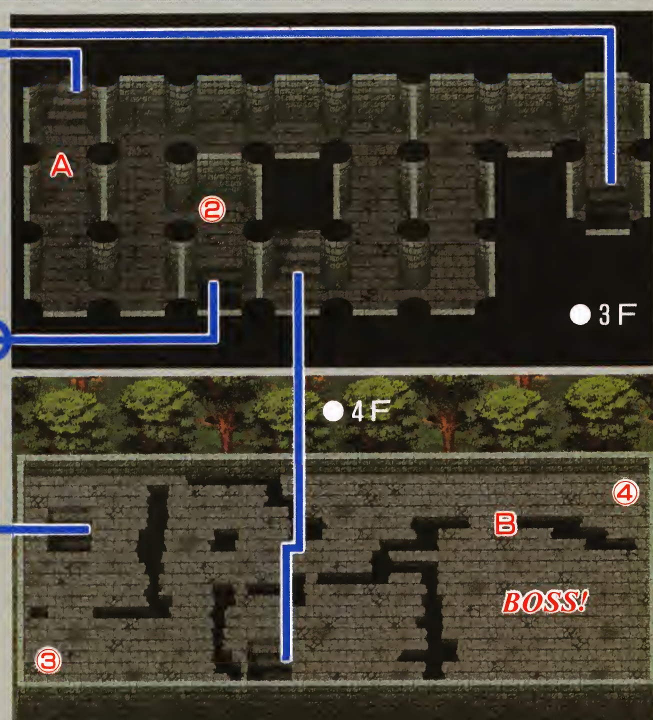
防御＋ダークメイルなら、奥義を食らっても痛くないぞ

BOSS! サンゼルマン

属性：魔	奥義名：ブラックグラデーション「魔」、ブラックスパイラル「魔」、ブラックリボルバー「魔」、ブラックヘブン「魔」
体力：5020	
金：1584	
経験値：4197	
特殊能力：ー	
所持アイテム：ー	

攻撃＆防御の属性に関する注意点はやはりアントネット戦同様。先頭のキャラを狙ってくるので、先頭のキャラがアイコンの「防」を選び続けたり、ダークメイルを装備したキャラを先頭に配置すれば、受けるダメージが激減するぞ。





●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
カラミティ	魔	730	179	604	ー	魔の粉
ブラスト	炎	903	300	120	ー	煙幕玉
ヘルナイト	無	1120	199	631	ー	薬草

①気力の素　②体力の素　③素早さの素　④力の素

魔街道⑤

魔の凱旋門の下に出現したパリ冥界門をくぐると、魔街道⑤に出る。この先には、迷宮が待ち構えているぞ。

ここに進む前に冥界門のワープホールを使って北京に戻り、鍛冶屋で武器の属性を炎に変えてもらうといい。この先のアトラス迷宮でのポセイドン戦が楽になるぞ。

もちろん、たまったお金で武器レベルも上げておこう。パリをクリアすると、北京の鍛冶屋の最高武器レベルがアップするのだ(レベル10→12)。

魔街道⑤でのイベント発生はナシ。マップを参照して先を急ぐべし。



隠しっぽい場所にあるが、中身はヘッポコ。ガッカリです



①チタンブーツ
②傷薬
③気合酒

●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
リグレット	無	730	190	604	ー	ー
オロンテク	無	920	188	642	死の宣告	傷薬
冥界岩	無	1145	197	635	ー	霊薬
ガンマー	無	1520	199	630	放心攻撃	仙魂丹

全9キャラの秘奥義紹介！

●秘奥義コマンド
←ため→A

【邪天降臨之章】にはなく、【妖花慟哭之章】にだけある奥義、それが秘奥義だ。

秘奥義は、パリの宿屋の2階にある「パリの修行場」で修得することができる。ちなみに、この修行場ではステータスもアップするぞ。

ここではプレイヤー&パーティキャラの秘奥義を、コマンド、属性、消費気力つきで紹介するぞ。コマンドは全キャラ共通だ。


覇王丸の秘奥義。コマンドが全キャラ共通なのがちと残念

キャラ名	奥義名	内容	属性	消費気力
覇王丸	天覇旋空斬	剣から放出した衝撃波で敵を攻撃	ー	326
ナコルル	レラ　オ　カムイ	上空から落下して、光のロープで敵を連続攻撃	聖	360
ガルフォード	プラズマ　ドライヴ	雷をまとわせたクナイを敵に貫通させる	雷	206
橘　右京	秘剣　滅刹夢霞	柄で敵を強くつき、敵の気力を吸収する	ー	26
牙神幻十郎	怨殺刃	怨念を込めた真空波を放ち、敵を攻撃	魔	212
チャムチャム	キルクルス・コルヌー	ブーメランを投げつけ、当たった敵に連続ダメージを与える	ー	259
シャルロット	アンジェ　デファンス	敵に向かって踏み込み続け、横1列に高速で突き攻撃おこなう	ー	206
千両狂死郎	猛獅子連舞	長刀を軸にして、体に炎をまとわせて高速の跳ね上がり攻撃をおこなう	炎	510
リムルル	コンル　ラルク	氷の塊を放出し、それを砕いて敵全体にダメージを与える	冷	254



パリの修行場はココ。宿屋の2階だなんてシブいぜ

21 アトラス迷宮

魔街道⑤と⑥の間にある巨大な迷宮。滝の流れる洞窟はひっそりとしているが、ちょっとしたイベントがあるぞ。

A、B、C地点では、アースクェイクとはぐれたアース団と遭遇する。戦うか逃がすかの選択をすることになるぞ。

前にも書いたが、この3回のイベントは、すべてスピリッツを変化させるもの。戦うか逃がすかを選択するのだが、〝慈愛に満ちたスピリッツ〟にしたいなら「戦わずに逃がす」を選択しよう。

マップ上のDポイントにいくとポセイドン戦に突入する。体力&気力を回復し、冷と相性の悪い炎の防御属性を消すなど、下準備を忘れずに。



またまたアース団登場。生意気だが、どこか憎めない

ポセイドンを倒したあとに手に入る〝アトラスの涙〟は、使ったキャラのスピリッツを〝慈愛に満ちたスピリッツ〟に向かわせるアイテム。似た効果を持つアイテムに、天草編のカムイの森で手に入る〝毛ガニ〟がある。こちらは〝強く激しいスピリッツ〟に向かわせるものだ。

2体のネストールは倒せないので無視。防御属性は炎以外にしておき、炎属性でポセイドンを攻撃しよう。炎の粉（パリのザコ敵が落とす）を使うと1ターン無駄になってしまうので、鍛冶屋で武器の属性を変えておくといいぞ。

それでも、全体攻撃奥義を連発されると結構辛い。確実に勝ちたいなら、ザコ戦で怒りゲージを頂点（頂点寸前）までためてから挑むか、カメ作戦（P49参照）で闘おう。

BOSS! ポセイドン／ネストール×2

属性：冷／冷	所持アイテム：ー
体力：7600／3880	奥義名：奇跡の光「冷」、太古の奇跡「冷」／ミストイリュージョン「冷」／ストライクイリュージョン「冷」
金：2066	
経験値：3706	
特殊能力：ー／ー	



これだけ条件をそろえれば、さすがに大打撃を与えられる



①気合酒
②全体傷薬
③傷薬
④スルーピアス
⑤アイスメイル

●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
グリーフ	無	770	194	632	体力吸収	傷薬
アルラウネ	無	800	210	655	体力吸収	解毒薬
ハイド	無	830	218	679	ー	解縛薬
ゲリュオン	無	1033	219	682	ー	仙魂秘薬
白十字軍	無	1235	221	684	ー	気合酒

魔街道⑥

アトラス迷宮を抜けると、この魔街道⑥に出る。この洞窟を抜けると、南米「グリーンヘル」へいけるぞ！

魔街道なので（?）まともなイベントはない。宝箱のない袋小路に迷い込んだり、宝箱④付近の通過できる壁を見逃して無駄足を踏まないように注意。マップを見ながら進めば迷うことはないと思う。



メッセージ出現場所の南には通り抜けられる壁があるのだ



魔街道⑥では、ヒントとなるメッセージが表示される



↑グリーンヘル冥界門へ

①仙魂丹
②傷薬
③仙魂秘薬
④万能薬
⑤メタルブーツ

●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
リグレット	無	820	200	675	—	—
オロンテク	無	1015	203	697	死の宣言	傷薬
冥界岩	無	1210	203	687	—	霊薬
ガンマー	無	1600	207	674	放心攻撃	仙魂丹

グリーンヘルの村

チャムチャムの生まれ故郷にして南米の聖地「グリーンヘル」。ここにも邪銅鐸の魔の手は忍び寄っていた。

グリーンヘルでは、主人公たちは聖なる戦士として迎えられる。村の長老に、太陽神殿にある2つの宝珠を守って欲しいと頼まれるぞ。どうやら邪銅鐸もハレハレ山にあるらしい。村人にケツアルクアトルの力をもらってから（修行をして、ステータスをアップさせてから）、太陽神殿のあるハレハレ山に向かおう。



南米地方にも邪銅鐸が飛来しており、人々を苦しめている



①グリーンヘル冥界門
②グリーンヘル修行場
③薬屋
④土産屋
⑤長老の家／宿（無料）
⑥チョナチョナの家

フィールドマップ・↓南米地方へ

●薬屋

アイテム名	効果	金
傷薬	体力回復・中（個人用）	200
全体傷薬	体力回復・体力最大値ノ50%分回復（全体用）	3000
気合酒	気力回復・中（個人用）	400
天聖酒	気力回復・最大（個人用）	1750
解毒薬	ステータス異常「毒」の回復	90
目醒め薬	ステータス異常「混乱」の回復	110
解縛薬	ステータス異常「放心」の回復	120
霊薬	ステータス異常「呪い」の回復	140
仙魂丹	ステータス異常「戦闘不能」の回復（体力の少ない状態で回復）	1500

●土産屋

アイテム名	効果	金
煎じ薬	体力回復・最大（個人用）	1500

ハレハレ山

樹海を抜けると、見晴らしのいい山中に出ることができる。目的地の「太陽神殿」は、雲の上だ。

太陽神殿に入るには〝黄金のバナナン〟が必要で、それを手に入れるには勇気を示す必要があるらしい。

勇気を示す試練は、マップのB、C、D地点で受けられるが、黄金のバナナンのところにいけるのはDだけ。

〝黄金のバナナン〟で太陽神殿の扉を開けると、シバルバに先を越されてしまう。シバルバとのバトルはE地点だ。ズィーガーが助っ人にくるぞ。

シバルバを倒すと、主人公たちの前にミヅキが現れる。ズィーガーを邪銅鐸に取り込んでしまうのだ。ズィーガーの説得によって邪銅鐸破壊に踏み切る鈴音。しかし、同時に法鈴も砕け散ってしまった…。



羅将神ミヅキが初登場。その力はあまりにも強大だ

BOSS! シバルバ

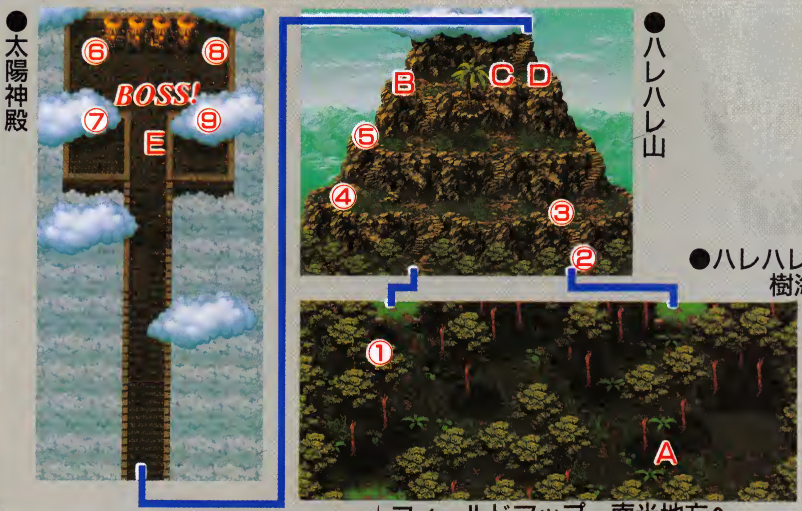
属性：無	所持アイテム：ー
体力：5200	奥義名：バガル・ベルダ「無」、ラテンテ・ベルソナ「無」、ロクラ・リベルタ「無」、ソリド・スエラ「無」
金：1813	
経験値：4372	
特殊能力：呪い、混乱攻撃	

混乱や呪いの特殊能力がある奥義を使うので、精霊石や護符を持っていたら必ず装備しておこう。霊薬もいくつか持っていくのが理想的だ。

シバルバの属性は有利不利のない雷。攻撃、防御ともに、どの属性でも大差ない。



混乱効果のある全体攻撃。防御不能なので対処法はない



↓フィールドマップ・南米地方へ

●魔界の者／ハレハレ山（樹海&山中）

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
リグレット	無	830	208	679	ー	薬草
チャク	無	1033	209	682	ー	ー
ムーラ	無	1070	217	706	呪い攻撃	呪いの邪香
アハウ	炎	1108	233	729	ー	炎の粉
ムクラン	聖	1145	241	753	ー	聖の粉

●魔界の者／太陽神殿

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
黒夢	無	1070	226	706	属性吸収	ー
カトゥン	聖	1108	234	730	ー	聖の粉
パルマ	無	1165	230	773	ー	呪いの邪香
チュルト	炎	1203	238	797	ー	炎の粉
ムクラン	聖	1240	244	822	混乱攻撃	聖の粉

①ヘビーブーツ　②パールピアス　③バナナン
④全体傷薬　⑤解毒薬　⑥天聖酒
⑦アハウの皮衣　⑧全体傷薬　⑨退魔香

リムルル水浴びタ〜イム！でも、そこは沼だよ…

属性が「冷」だけあって、リムルルは南米の暑さにかなり参っている。ハレハレ樹海の沼で、なりふり構わず水浴びをはじめてしまうのだ。

オリジナルイベント発生場所
ハレハレ樹海のA地点



お馴染みリムルルの水浴びシーン。NFに載るの何回目だ？

チャムチャム電気ウナギンを捕まえる!!

久し振りに故郷へ帰ってきたチャムチャムは、病気で苦しむ親友のチョナチョナのために、元気のモトである電気ウナギンを捕りにいくことに。

体力を回復しつつ、サリーレ・ウングイスやキルクルス・コルヌーを連発するだけで楽勝。レベルによっては、体力回復の必要もないだろう。



電気ウナギン最後の抵抗、チャムチャムしびれるの図

BOSS! ウナギン

属性：雷	特殊能力：ー
体力：5050	所持アイテム：ー
金：1766	奥義名：大気が震える…「雷」
経験値：3312	

オリジナルイベント発生場所
グリーンヘルの村チョナチョナの家を尋ねると発生

キャラクターテキスト

元ルガールの秘書にしてオロチ八傑集 マチュア&バイスに迫る

マチュア



プロフィール

格闘：不明。主にスピードを得意とする。
誕生日：4月8日
年齢：28歳
出身地：？　血液型：O型
身長：177cm　体重：58kg
スリーサイズ：B88・W57・H87
趣味：機械いじり
好きな食べ物：鳥（特にチキン）
得意スポーツ：スノーボード
大切なもの：自分の美貌
嫌いなもの：鳩

☆NF人気投票結果

第4回　9位 | 第5回　26位

殺してあげる

マチュア



必殺技



マチュアの代名詞といえる突進技。性能はかなり優秀♡



爪で空を切り裂くような打撃技。使いどころが難しいかも



相手に向かって低空で突っ込む突進技。一応対空にもなる



相手をつかんで壁に激突させる超必殺技。ヒット時にはドクロマークが出るでよ



腕をのばして相手をつかみ、遠くへ投げ飛ばす投げ技

衣装



2Pはベストが紫に。ますます大人っぽくていいよね♡

バイス



プロフィール

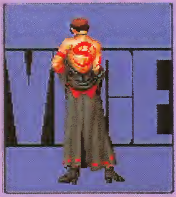
格闘：不明。主に力技を得意とする。
誕生日：11月28日　年齢：27歳
出身地：？　血液型：A型
身長：178cm　体重：59kg
スリーサイズ：B90・W58・H88
趣味：アメコミコレクション
好きな食べ物：梅
得意スポーツ：スキューバダイビング
大切なもの：ARON WIES ENFELDのサイン本
嫌いなもの：草薙柴舟

☆NF人気投票結果

第4回　11位 | 第5回　13位

痛いよう!

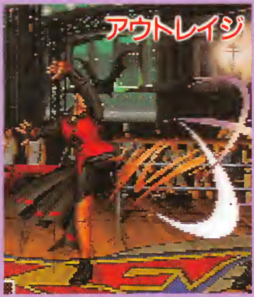
バイス



必殺技



空中版アウトレイジのような技。こっちの方が使えるかな



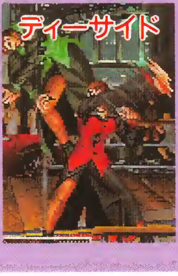
足を鎌のようにまわして、蹴りを連発する技



相手の顔を地面にすりつけて投げる技。結構残忍な技だねぇ



フランケンシュタイナーのような投げを3回くり返す超必殺技



マチュアと同じ投げ技。性能はバイスの方が上なのだ♡

衣装



バイスの2Pは緑のベスト。これまた似合ってます

※プロフィールはKOF'96のものです。

マチュア&バイス、その魅力に迫る！

美貌の秘書にして華麗な女戦士

ＫＯＦ'94、'95の大会主催者であるルガール・バーンシュタインの秘書として登場し、ＫＯＦ'96ではオロチの戦士として華麗な技を披露してくれたマチュア&バイス。

ーカットしか登場しなかったにもかかわらず、秘書時代から彼女たちの美貌に惹かれていた人も多いんじゃないかな。初登場時は2人とも貞淑なイメージで、個性などはあまり感じなかったように思われる。

しかし、ＫＯＦ'96では八神庵のチームメイトとしてその独特な衣装といい、技といい、かなり個性的なキャラになって再登場してくれた。ちなみにマチュアは冷徹で、バイスは残忍な性格をしていて、お互い口には出さないが、自分の方が美しいと思っているらしい。

必殺技については、華麗で敏捷的なマチュア、野性的で残忍なバイス。通常技にいたっては、なんともあられもないお姿を披露してくれる。

まったく見るもよし使うもよしだ（きっぱり）！

ただ、いかんせんあのキャラ性能差だけはなんとも、厳しいっスねぇ（涙）。

明かされた素性 隠された素顔は？

ＫＯＦ'96でその素性が明らかになった2人。彼女たちはなんとオロチ一族、それもオロチ八傑集だったのだ。

そしてルガールに雇われ、秘書として働いていたのはオロチの力を利用していたルガールを監視するためだったという。

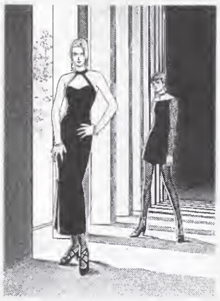
同様にＫＯＦ'96では、オロチ一族の長より、八神家の子孫である庵の監視役となる命令を受け、チームを組むこととなった。

登場作を通じて彼女たちはオロチ一族のために働いている。彼女たちもオロチの血を引く者として戦いに臨むのは本望だろう。

しかしオロチの戦士とはいえ、彼女たちもきっと年頃の女性のような一面も持っているに違いない。

その証拠に得意スポーツを見ると、2人とも最近メジャーなスポーツを挙げているし、そのうえバイスの趣味はアメコミコレクション！ 爬虫類のような動きをするバイスだけど、意外と人間味あふれる生活をしているのかもね。

生死の分からない2人だが、ぜひ再登場して、またその勇姿を見せて欲しいね。



何を着てもお似合いな2人。服のセンスも抜群ですぅ！

相関キャラ

●八神 庵

草薙家から分裂し、それ以降、草薙と対立する一族である八神家の子孫。マチュア&バイスとはＫＯＦ'96でチームを組む。

●ルガール・バーンシュタイン

ＫＯＦ'94、'95の大会主催者。マチュアは'94、バイスは'95の秘書を務めたが、どちらも、実はルガールを監視するためであった。

●ゲーニッツ

ＫＯＦ'96のボス。風を操るオロチ八傑集四天王の一人。「吹き荒ぶ風のゲーニッツ」の異名を持つ。ルガールの片目を奪った張本人。

●草薙柴舟

ヤマタノオロチを倒したといわれる草薙家の後継者である草薙 京の父。ルガールに敗れ一度は死んだと思われたが、'95ではルガールに洗脳され、中ボスとして登場する。

ポーズ



「気持ちいいでしょ？」。超いいっスよ（笑）



倒れた姿も色っぽいっスねぇ。特に足とか足とか足とか



素敵な登場ポーズ。さあいらしゃい♡



ふううぅ、ってまったく麗しい挑発ですぅ

ポーズ



秘書時代を彷彿させる勝ちポーズ



マチュアに負けず劣らず色っぽいお姿。参ったね、こりゃ



「あんまりばからしいから…」表情がかわいいっス♡



独特な登場ポーズ。かなり爬虫類ライク？

ワンポイントキャラクターレッスン

マチュア&バイスといえばコレ！「秘書」に迫ってみよう！

マチュア&バイスといえば、やはり元ルガールの秘書。その「秘書」という職業に迫りつつ、秘書時代の2人に注目していくぞ！

欧米と日本の秘書の違い

欧米の秘書と日本の秘書はさまざまな違いがある。その大きな違う点をいうと、欧米の秘書は個人専属に、日本の秘書は組織（企業）専属になるという点だ。

欧米型の秘書（マチュアやバイスはこっち）の場合、採用条件は実績と経験が真っ先に挙げられる。未経験者が採用されることはまずない。

もちろんいくら経験があっても、採用の際には専門知識や技能、適性などを調べるテストがおこなわれる。このテストは企業がおこなうわけではなく、その秘書を雇う（必要とする）個人がおこなうのだ。

ということは、やっぱりマチュアとバイスもルガールの面接なんて受けたのかな？

日本型の秘書の場合は、欧米と違って初めから秘書として採用されることはない。一般事務（つまりＯＬ）として採用され、配属が決まってから、はじめて秘書という業務につくのだ。

そのうえ、個々に働く欧米と違い、秘書課という部署があり、業務を部署全体で受け持つというのが日本の場合一般的なのだ。欧米のように個人につく秘書もかなり少数。

秘書の仕事とは？

秘書の仕事といっても、これといって決まったものはないが、代表的なものとしては、次のようなものがある。

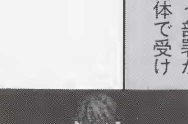
まず、自分が担当する上司のスケジュール管理が、真っ先に挙げられる。

さらに電話や来客の応対、情報収集、出張時にはホテルや交通チケットの確保、ファイリング（書類の整理）、郵便物の処理などの業務。

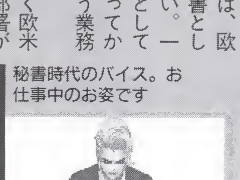
部屋の整理整頓、会議の準備、後片付けなど業務というよりは掃除といったもの。

またお茶くみやパーティの手伝い、上司の交際（慶事、弔事など）の業務などもある。

マチュアとバイスが、この中の業務をどれだけこなしていたかは分からないが、ＫＯＦ'94、'95の招待状は彼女たちが作成、郵送したと推測される。また出場メンバーのリストアップなども担当したんじゃないかな？ 黒ヒョウの世話までしたかは、不明。



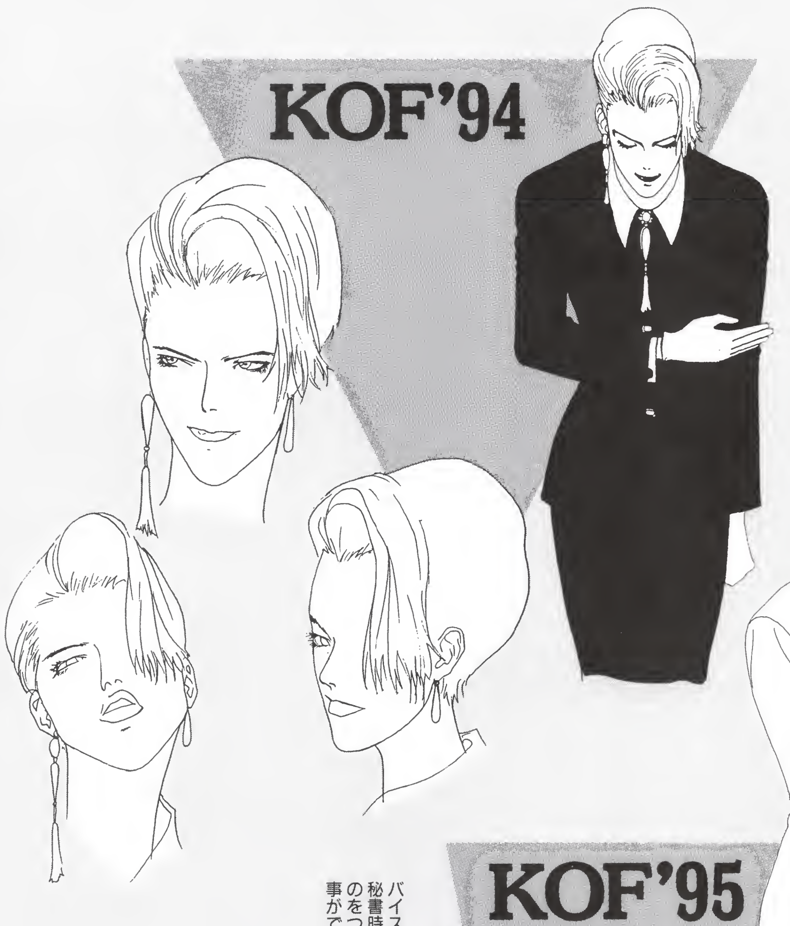
秘書時代のバイス。お仕事中のお姿です



秘書時代のマチュア。'94ではこの一画面だけ登場でした

〈参考文献〉『ライセンス・ライブラリー8 とりたい!! 秘書検定』（大栄出版）

設定原画



この時は、マチュアという名前は出てきてません。髪を上げているようにも見えますが、ショートのようにも見えますよね。しかし美しさは変わってませんねぇ♥



バイス初登場のお姿♡　2人とも、秘書時代からイアリングは同じものをつけているんだね。一目で仕事ができそうな印象を受けるよね。

Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらったぞ。

Q：彼女たちは自分がオロチ一族ということ、またオロチ八傑集であることをどのように考えているのでしょうか。

A：**彼女たちは、オロチ一族の長を崇拝し、長の意思を自らの意思として遂行しているのです。**

Q：2人はどのような男性がタイプなのでしょうか。

A：**マチュア…マッチョなタイプ。バイス…渋めのタイプ。**

Q：ルガールの秘書として初登場したマチュアとバイスですが、主に仕事は何をしていたのでしょうか。

A：**2人とも普通の秘書ですが、マチュアはオメガルガールの右腕の改造に、バイスは柴舟の治療、洗脳にも携わっていたようです。**

Q：バイスの嫌いなものは草薙柴舟だそうですが、バイスは、なぜ柴舟が嫌いなのでしょうか。

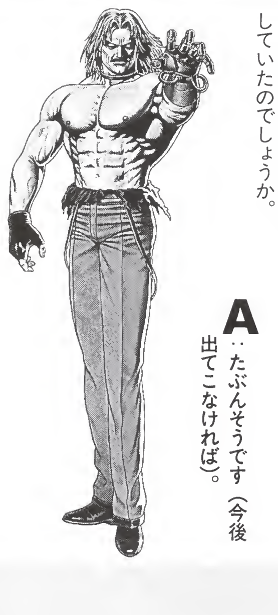
A：**柴舟の治療、洗脳にかなり苦労させられたことが原因だと思いますが、やはりオロチに敵対する草薙の血のせいかもしれないです。**



洗脳された柴舟。実はバイスの隠された苦労があったのだ

Q：2人の生死はどうなっているのでしょう。'97の八神 庵のエピソードを見ると登場の仕方といい、2人は死んでしまったようなのですが…。

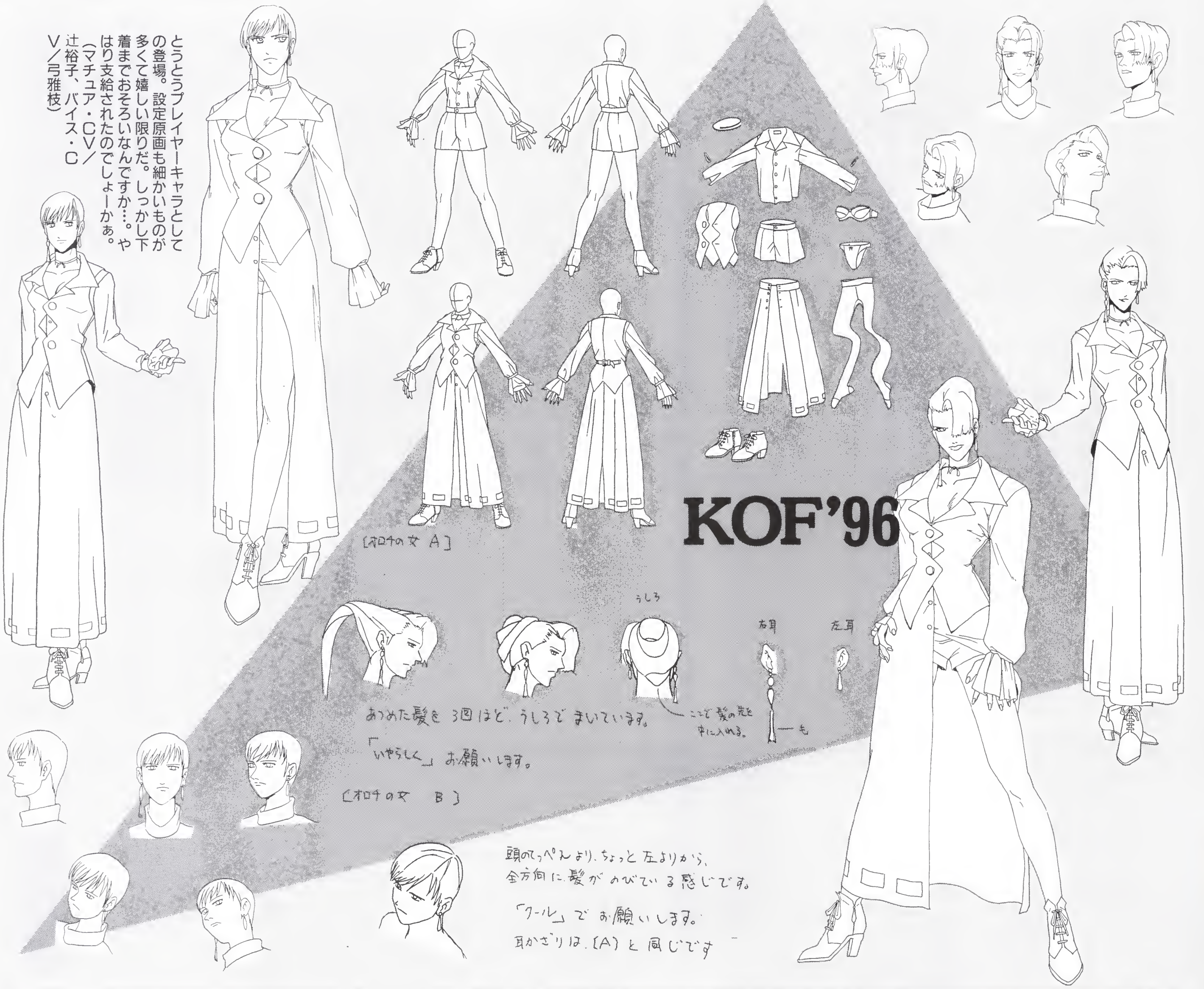
A：**たぶんそうです（今後出てこなければ）。**



なんとマチュアはオメガルガールの改造にも携わっていたらしい。まったくマルチな秘書だ…

▶キャラクターテキスト

とうとうプレイヤーキャラとしての登場。設定原画も細かいものが多くて嬉しい限りだ。しっかし下着までおそろいなんですか…。やはり支給されたのでしょーかぁ。（マチュア・CV／辻裕子、バイス・CV／弓雅枝）



特選メッセージ

マチュア ●勝利メッセージ

もはや、人間に寛容になることなど無理ね！ 京！ 人は神罰を受けるのよ！
（VS主人公チーム）

正義の名の元に数限りない人の屍ができたわ！ 愚かなるは人間ね。（VSキムチーム）

地位も名誉も俗物の証！ 悪の美学など俗な人間には理解できないわね！
（VSボスチーム）

自分の力を人のために使うなど実に愚かだわ。自然の摂理に反することよ。
（VSサイコソルジャーチーム）

あなたたちも夢をみるでしょ。さあ永遠の夢の世界に案内してあげるわ！

命のかけひきはいつもゾクゾクするわ！ 最高の快楽よ。
（VSその他のチーム）

バイス ●勝利メッセージ

甘いな。同じ女がお前たちのような連中だと思うと、吐き気がする!!
（VS新・女性格闘家チーム）

現実は実にくだらん連中が多いな。が、その償いは高くついただろう！
（VS八神チーム）

時代が進もうと、人の根本は何一つ変わらない！ 悪意が人間の本性だ！

力なきものは去れ！ それが私のお前たちへの最大限の譲歩だ！

人間は自分で自分たちの首を絞めるおもしろい動物だ！ 見ていてあきんな！
（VSその他のチーム）

次号予告

次号のキャラクターテキストはサムライシリーズの主人公、覇王丸の登場だ！ あのルックス、あの性格、そして数々の必殺技にあふれる彼の豪快さにあこがれている人も多いはずだ。そんな覇王丸の魅力について旧サムから天サムまで、あますことなく徹底検証していくぞ!!

エンディング

この後、暴走した庵に倒されてしまう2人。その生死は？



必殺技一覧表

名前	マチュア	バイス
必殺技	デスロウ	アウトレイジ
	メタルマサカー	レイヴナス
	デスペアー	ゴアフェスト
	ディーサイド	ディーサイド
超必殺技	ヘブンズゲイト	ネガティブゲイン

『KOF'97』ニューフェイスチームのストーリーを読んで涙したキミに贈る!

さよならはいわないでII

～消えたネオジオキャラたち

男「かかったな！　ヘルバウッ…なっ!!」
　数メートルあった距離をいつの間にか縮め、男の目前までつめ寄っている社。『ニヤリ』とした表情が飛び込んできたかと思うと、視界が急に浮き上がって回転する。腕1本で男を軽々と持ち上げている社。
社「こんな腕でよくも出場するなんてぶちあげたもんだ。これまで勝ってこれたのは名前通り『幸運』だったからかもな」
（NF8月号29ページ『KOF'97』ニューフェイスチームのストーリーより）

クイズシティー、某探偵事務所。かけこんでくる男。
「大変だよネオ！」
「どうしたジオ」
「今度NFで、消えたキャラの特集やるらしいよ！」
「ふーん。NFっていや、8月号みたか？　なんか奴ら、かわいそうだよな」
「そうそう、彼らもこの記事、出るらしいよ。僕らも交渉して出してもらわなきゃ！」
…バキッ！
「痛いよネオ、いきなり殴るなんてひどいじゃないか」
「俺らは〝消えて〟ねーよ！」
「…そうだっけ？」
「シリーズ全部出てんだろ？全部、っても2作だけど」
「でも『クイズ大捜査線』も『クイズ迷探偵ネオ&ジオ』もプロムナードに載ってないし、いまだにネオジオCD版も出ないし、続編も…」
「もういい、これ以上…」
「ネオ、なぜ泣くの…？」

ヘビィD!
ラッキー・グローバー
ブライアン・バトラー

アメリカンスポーツチーム



①KOF'94
②KOF'95

復活確率

25%

キャラコメント

ヘビィD！（以下D）「まったく情けねぇ。だいたいお前が負けるから」
ラッキー（以下ラ）「だから俺じゃねぇって！　『男』としか書いてねーだろーが」
D「名前に『幸運』ってついて、『ヘルバウンド』なんて必殺技使うの、お前以外に誰がいるってんだ！」
ラ「『ヘルバウ…』としかいってねーじゃねーか！　『ヘルバウムクーヘン』かもしれねーだろ！」
D「そんな必殺技あるか！」
ラ「無知だな、てめーら。いいか、ヘルバウムクーヘンというのはだな、ドイツ・サクセン地方の菓子職人の間で受け継がれてきた必殺技で…」
D「ウソばっかいってんじゃねぇ！　だいたい『サクセン』じゃなくて『サクゼン』だろ、どっちが無知だ！」
ブライアン（以下ブ）「それをいうなら『ザクセン』…」
ラ「…だいたいなぁ。てめーらこそ招待状、どうした？　まさか女子供に取られた、なんてこたぁ、ねーよなぁ？」
ブ「な、何を証拠に…」
ラ「女のセリフの『いかつい男』って、てめーだろ!?」
ブ「…ビ、ビッグベアかもしれないだろ！」
ラ「ならなんで招待状ねーんだ!?　いってみろコラ」
ブ「あ、あれは持病が…」
ラ「わけ分かんねーこといってんじゃねー！」

関係者の証言

「アメリカンスポーツチーム!?　…誰だっけソイツら？　おい紅丸、覚えてるか？」
「ムサいだけ。たいしたことない男たちだったな」
「よく覚えてんな」
「ハン、逆だよ逆。この俺様の記憶にないってことは、たいした腕じゃなかったってとさ。美しいお嬢さん方だったら忘れるわけないしな」
「…あ、そ」
●草薙　京さん、二階堂紅丸さん／日本

「アメリカンスポーツチーム？　ああ、知ってる。俺、昔ラッキー・グローバーのファンだったし。彼がNBAで活躍してた頃、よくTVの前で応援したもんさ。対戦した時、サインももらったんだぜ。今も部屋に飾ってあるよ。
　…格闘家として？　それについては…まぁ、彼らはスポーツマンだってことだけいわせてくれ。バスケで対戦したら、俺がラッキーに勝てるわけないだろ!?　誰にでも向き不向きはあるんだよ。
　それ以上は…俺の口からはいえないな」
●テリー・ボガードさん／アメリカ

※この記事はNF編集部で独自に作成したものであり、コメントも想像によるものです。また、復活確率もあくまで予想ですので、たとえ外れても怒らないでください。

　①出演作品(シリーズ)　②出演失敗作品

藤堂香澄（とうどうかすみ）

①龍虎外伝、KOF'96
②KOF'97



復活確率 70%

キャラコメント

「今回のKOFに出場できないのは私としても残念ですし、キングさんと舞さんにはご迷惑をかけて申しわけないと思っています。

ただ藤堂家の娘として、やはり父様を見つけることが最優先なのです。この香澄のわがまま、分かってください。

え？ なぜ急に父様の所在が分かったかって？ ある親切な方が、手がかりを教えてくれたんです。

暗くてよく分からなかったんですが、『これが見切れて？』とかいいながら変な踊りを踊ってました。いったい誰だったんでしょう？

それに私、高校を留年するわけにもいかないですし。あ、別に草薙さんのことをいってるわけじゃ、あの、あくまで一般論で…その、ごめんなさい！」

関係者の証言

「うーん、香澄ちゃんねぇ…。おたがい親父で苦労するよな。でもあの若さで、もう親父を超えてんのはたいしたもんだよ。俺なんか、未だに親父にかなわない。一度だけ親父に勝ったことはあるけど、ありゃどう考えてもマグレだわ。あのあと何回も挑戦したけど、一度として勝ったことないもんな。

ただやっぱり、もう少し英語は話せるようになった方がいいと思うな」

●リョウ・サカザキさん／アメリカ

「どう、お父様見つかった？ チームの方は心配しないで、お父様探しに専念してね。大丈夫、チームの方は私がしっかりまとめておくから、いつまでもお父様を探しててね…クスクスクス」

●神楽ちづるさん／日本

藤堂竜白（とうどうりゅうはく）

①龍虎の拳
②龍虎の拳2



復活確率 15%

キャラコメント

「まったく、やれ必殺技が一つしかないだの、娘の方が全然父親より強いだの、人がだまって聞いておれば、みな好き勝手いいおって。

だいたい香澄に藤堂流を教えたのはこのワシだぞ!! ワシが重ね当て以外の必殺技を使わないのは、使えないのではなく、あえて使わないのだ。

そもそも技とは、数を覚えればいいというものではない。たとえ『必殺技』をいくつ持とうと、それが半端なものであっては本当の必殺技とは呼べんのだ！

たった一つの技をとことんまで極める。ハデではないが、これこそまさに、武道の真髄。ゆえにワシの重ね当ては、その辺の『必殺技』とは重みが違うんじゃぁっ!!

…あん？ お前の言葉に重みがない？ …ほっとけ！」

関係者の証言

「ああ、あのおっちゃんかいな。…それにしても香澄ちゃん、親父に似なくてよかったなぁ、関係あらへんけど。

最近？ …知らんなぁ。去年のKOFで、なんか香澄ちゃんの応援しとったのは見たけど、あのあと香澄ちゃんが『父様！』って駆けよったら、『ひ、人違いじゃ』って逃げ出しとったからなぁ。ほんましょーもない親父やで、香澄ちゃんも苦労するわな。

…今後の出番？ うーん、ないんちゃう？」

●ロバート・ガルシアさん／イタリア

「我が生涯のライバルよ、最近の若い者はとかくおぬしを軽視するが、おぬしの真の実力はよく分かっておる。修行を終え、再び対戦できる日を楽しみに待っておるぞ！」

●タクマ・サカザキさん／アメリカ

ハイデルン

①KOF'94、KOF'95
②KOF'96



復活確率 35%

キャラコメント

「そもそも古代・中世ならいざ知らず、現代戦において作戦指揮官が前戦に立ち、敵軍との直接戦闘に参加すること自体、特殊なシチュエーションであることを我々はまず認識せねばならない。

具体的にいうなら、'94と'95の両大会について私は直接参加したわけだが、これは目標地点にどうしても私自身が赴かなければならないわけがあったためだ。

今後このようなケースが発生するかという問いに関しては、その可能性は限りなく低い、と回答しておこう。よほどのことがない限り、私自身が前線で闘うことはないはずである。

たいした作戦でもないのに私が同行せねばならぬほど、情けない部下を持った覚えもないしな」

関係者の証言

「おい、どう思うよクラーク」

「何がですか？」

「何って、隊長のセリフだよ。アレ、本心だと思うか？」

「…さぁ？ あの方の考えていることって、いまいち分からんところ、ありますからね」

「そこなんだよ。どうもひっかかるんだよなぁ、特にもう前線に出ない、ってところ」

「隊長も、あれで結構血の気の多いところありますからね。タクマさんや柴舟さんあたりと組んで、次回は『オヤジチーム』で出場したりして…」

「クックックッ、ありうるありうる。そんでみんなお面つけてて、正体隠してるつもりなんだけどバレバレとか」

「ゲッ！ 大佐、うしろ！」

「なんだよ!? …うわぁっ、隊長！ し、失礼しました！」

●ラルフ・ジョーンズさん、クラーク・スティルさん／アメリカ

タクマ・サカザキ



①龍虎の拳2、KOFシリーズ
②KOF'96

復活確率 40%

キャラコメント

「リョウ、ユリ、ロバートもまだまだ未熟とはいえ、それなりに精進はしておるようだ。

ワシの復活を楽しみに待っている方々には申しわけないが、もはやワシは引退した身、表舞台に出ることはないものとあきらめてくれぃ。

そのかわりといってはなんだが、伝説の空手家、Mr.カラテはまだまだ活躍していくようだぞ。ここだけの話、彼とワシとは旧知の仲、親しい友人同士なのだ。

そして諸君らと同様、ワシも彼の活躍を楽しみにしておるひとりだ。Mr.カラテの次なる活躍を、大いに期待しようではないか。

…何？ Mr.カラテの正体がワシじゃないかだと？ そ、それは気のせいだ。さっきもいったが、か、彼とワシは親しい友人同士であって決して同一人物では…」

関係者の証言

「もーう、お父さんもいい加減にしてよね！ 引退するとかいっといて、なんにも前と変わってないじゃない！ だいたい何がMr.カラテよ！ 家で天狗のお面磨いといて、よくバレてないつもりでいるわね！」

●ユリ・サカザキさん／アメリカ

「この点に関しては俺もユリと同意見だ。たしかにオヤジは強いし、尊敬もしている。…だけどなぁ、Mr.カラテはないだろ、Mr.カラテは。

そこまでですんなら、引退とりやめて素直に現役復帰した方がまだマシだぜ」

●リョウ・サカザキさん／アメリカ

「ヒョッヒョッヒョ！ やはり面はいいのう！」

●リー・パイロンさん／アメリカ

草薙柴舟（くさなぎさいしゅう）



①KOF'95
②KOF'96

復活確率 45%

キャラコメント

「ルガールの一件では、つくづくワシも自分の力不足を思い知らされた。元草薙流伝承者として、まったくお恥ずかしい限りじゃ。

今は世界を巡り、もう一度我が身を鍛え直しておる。それに、オロチの動きも気になるしな。やはり、こればかりは京にすべてを任せっきり、というわけにもいかん。

もっとも、今まで天賦の才にアグラをかき、努力を怠っておったあのバカ息子も、最近やっと目が醒めたようじゃ。よくも悪くもオロチ一族、そして、あの八神の鼻たれ坊主のおかげというわけか。

京よ、お前にとっては不本意だろうが、これもまた我が一族の宿命。互いに自らの運命を呪うとしよう。…それと、いいかげん高校卒業せんか。学費を誰が出してやってると思っておるんじゃ」

関係者の証言

「まったくオヤジも、どこをほっつき歩いてんだか知らねーけどよ、たまにゃ家に帰ってやれよ。口じゃおふくろ、『あれは一種の道楽だから』なんていってっけど、やっぱ寂しそうだぜ？

うざってーことはこの俺に任せて、さっさと家に帰ってマイホームパパしてろよな」

●草薙 京さん／日本

「柴舟殿のお気持ち、このタクマ、痛いほど分かります。…ワシもかつて、心ならずも息子と闘い、敗れたことがあります。息子に敗れるというのは、嬉しくも悔しくも、また寂しくもあるものですな。

だが我々もまだまだ、負けっぱなしというわけにはいきませぬ。息子たちに父の威厳、今一度みせつけてやりましょうぞ」

●タクマ・サカザキさん／アメリカ

ルガール・バーンシュタイン



①KOF'94、KOF'95
②KOF'96

復活確率 10%

キャラコメント

「フッ、最近はどいつもこいつも、オロチ、オロチとうるさくてヘドが出る。我こそが、KOFのボスと呼ぶにふさわしい唯一の人物。我が力こそまさに最強最悪、並ぶもののない力なのだ。

オロチのパワーは認めよう。だがしょせん、それを扱うオロチ一族は愚か者の集まり、あのパワーを扱うにふさわしき者など一人もいないと思うのだがね。だからこそ、この私が有効に使ってやろうと思ったのだよ。

そもそも私が使いこなせぬようなパワーであれば、いったい誰がそれを使いこなせるというのだ？

たとえこの身が塵となり消えていても、いつか必ず蘇ってみせよう。草薙よ、八神よ、そして世界中の愚かな格闘家どもよ。その時を楽しみに待っているがいい！」

関係者の証言

「力を己の欲望にのみ使う人は、いつかその力によって滅ぶ。あなたはまさに、それを体現した人です。

たとえまた復活したとしても、正義の力があなたを許しません！」

●麻宮アテナさん／日本

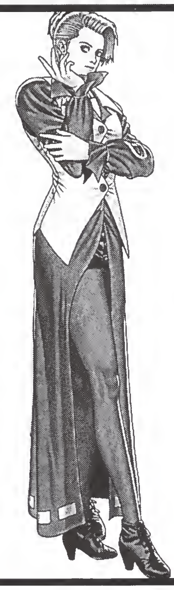
「そもそも兵器を売りさばく死の商人というだけでも充分に悪だというのに、さらに自らの趣味嗜好のために殺人を犯し、父を洗脳して子と闘わせるとは、悪も極まるとはまさにこのこと。

こうして話しているだけでも、奴に対する怒りが体の中にふつふつと沸き上がってくるのを感じるぞ。

そんな奴が蘇るなど、まさに言語道断。とにかく悪は許さん！」

●キム・カッファンさん／韓国

マチュア



①KOF'96
②KOF'97

復活確率 5%

キャラコメント

「愚かなる人類は自らが犯した罪を償わなくてはならない。それが自然の摂理なの。
　私たちは、一足早くそれに殉じただけ。しょせん貴方たち俗物には、私たち悪の美学など分かるはずはないでしょうけど。ウフフ…。
　まぁ、私たちがいなくなってみんな寂しいのは分かるけど。ほら、他の人たちって、やっぱり色気が足りないでしょう？　なにしろ残りの人たちったら、ガキばかりですものねぇ？
　それに色気っていっても、ただ服の表面積を小さくすればいい、ってものではなくてよ。お分かり？　かわいいくの一さん？
　…あら、どうしたの？　眠れないの、そこのあなた？　なら、私が醒めることのない夢を見せてあげましょうか？
　そう、永遠にね…」

関係者の証言

「何よ、ガキだなんて失礼ね、あんなHな年増なんかKOFに出なくたって、今年もこの私、舞ちゃんが出れば大丈夫に決まってるんだから。
　なにしろSNK元祖お色気ヒロインは私なのよ！　よっ、日本一ィ〜♡」
●不知火　舞さん／日本

「直接会うことはなかったけど、仕事柄いろんなところで噂は耳にしてたわ。もちろん、あまりいい噂じゃなかったけど。間接的に仕事を妨害されたことも1度じゃないしね。
　…復活したら？　やはり1度は対決しないとね。ばっきゅーん♡」
●ブルー・マリーさん／アメリカ

「…フンッ！　そのまま死ねっ！」
●八神　庵さん／日本

バイス



①KOF'96
②KOF'97

復活確率 5%

キャラコメント

「悪意こそが人間の本性。八神をみるがいい。人を信じることもできず、裏切りを続ける哀れな男…。あれこそ、本来の人間の姿に限りなく近い。すばらしいじゃないか？　もっとも、ああなるように多少、私たちが手助けはしたがな。
　血の暴走は計算外だったが、どのみち私たちとて、死すべき運命からは逃れられん。ならば、いっそのこと八神に殺されるというのもまた、楽しいじゃないか？
　…私たちの復活？　この世の終末が近いというのに他人の復活を気にするとは、まったく悠長なことだな。愚か者どもめ。
　たとえそれでも、というならば…。満月の夜に、また会おうか」

関係者の証言

「バカな女たちめ、俺につきまとうから、あんなことになる。俺は誰の干渉も受けん」
●八神　庵さん／日本

「…おい。なンで俺がここにいるンだ？　俺はコイツと何も関係ねぇはずだろうが、あン？　ギャラはもちろん払ってくれンだろうなぁ？
　ところで、バイスってどんな奴なンだ？　俺ァKOFなんて今まで興味なかったからなぁ、全然知らねンだよ！
　…ふぅん、こいつか。なかなかソソる女じゃねぇか。死んだのか、もったいねぇな。
　…！　なンだ？　今…。チッ、気のせいか。しかしなンか気になるぜ、この女。会ったこともねぇってのによぉ…」
●山崎竜二さん／日本

SNK以外の消えたキャラ・ステークスウィナーの馬たち

　SNK以外の〝消えたキャラ〟。実はけっこう、いそうでいなかったりする。
　『ワールドヒーローズ』シリーズなんて続編多いし、キャラ多いし、いかにも消えたキャラがいそうな感じなのに、ほんと1人もいないんだよね、と、そんなところに一条の光。そう、それはザウルスの傑作競馬アクション『ステークスウィナー』だ！　あの名馬たちは、着実に代替わりを重ねていたのだ。
　もともと、競争馬をデビューさせて古馬になるまで進めていくというゲームの性格上、同じ馬が続編に登場するっていうのは無理がある。初代に出た馬たちが『2』に出ないのも、納得がいくのだ。
　だけど〝消えたキャラ〟とはいえ、『2』に登場するダンスステップがディスコダンサーの妹だったりと、馬の血統にその名前を見つけることができるのはうれしい配慮。
　もし『3』が出るとしたら、兄弟馬だけじゃなくて、子供たちも登場してほしいね。



ゲーニッツ

①KOF'96
②KOF'97



復活確率
15%

キャラコメント

「私は天に召されたのです。安らかな眠りについた者を、むやみに起こすのはおやめなさい。どのみちあなた方もそう遠くない将来、召されることになるのですから…。
この世での私の役目は終わりました。そう、オロチの封印を解き、きたるべき復活を準備する、というお膳立てがね…。あとは残った者たちが、うまくやってくれるでしょう。
しかし神楽さん、今年もKOFを開催するとは、あいかわらずムダなあがきをするものですね。何を考えているかは知りませんが、はたして今年も思惑通りいくかどうか…フフフ。それよりも、そろそろお姉さんに会いにいったらどうです？
フフフ、お別れです。神よ、願わくは愚かなる人間へ、望みなき祝福を…」

関係者の証言

「…ゲーニッツ？　いつ思い出してもムカつくヤローだ。もともと、俺は必要以上に丁寧な言葉づかいをする奴は大っ嫌いなんだよ。
だいたい何が『吹き荒ぶ風のゲーニッツ』だ、カッコつけやがって。なら俺も『燃えさかる炎の草薙　京』だ。どうだ、俺の方がヤツのよりカッコいいだろ？　…なんで黙んだよ、ソコ！」
●草薙　京さん／日本

「姉さんの仇はとらせてもらったわ。…復活したら？　その時は、再び倒すまで。たとえ、我が身に代えてもね」
●神楽ちづるさん／日本

「フンッ、くだらん。オロチだろうがなんだろうが、俺の邪魔をするヤツは死ねッ！　クククク…フハハハ…ハアーッハッハッハッハァ！」
●八神　庵さん／日本

ヴォルフガング・クラウザー

①KOF'96、餓狼伝説シリーズ
②KOF'97



復活確率
90%

キャラコメント

「なぜ私がここにいなくてはならんのだ？　まことにもってたいへん不本意だ。今年のKOFこそ出場しなかったが、『リアスペ』ではボスの座を務めたのだぞ？
だいたい〝餓狼のボスといえばギース〟などというくだらぬたわごと、いったいどこの誰がいい出したのだ？
ギースがボスであったのは『餓狼』と『リアルバウト』のみ。それに対して私は『餓狼2』『餓狼スペ』『リアスペ』の3作にボスとして出演しておるのだ。
どうだ、これをみても私こそが真の餓狼シリーズのボスだということが分かったろう。もちろん次回の餓狼のボスも私だ！　ハッハッハァ！」

関係者の証言

「…フンッ、SNK格闘ゲーム史上、最も影のうすかったボスキャラのくせによく吠える。おそらく『リアスペ』をやった者どもの8割は、私がボスだと思っているに決まっておるわ！」
●ギース・ハワードさん／アメリカ

「餓狼のボスを語るうえで、俺たちを忘れてもらっちゃこまるぜ。なぁ崇秀」
「兄さん。ここはボスキャラ列伝じゃなくて、〝消えたキャラ〟のページですよ」
「わ、分かってるって！　でもこれだけはいっとくぜ、次の餓狼のボスは俺たちだ！　クラウザーなんてジジィの出る幕はないぜ！」
●秦崇雷さん、秦崇秀さん／中国

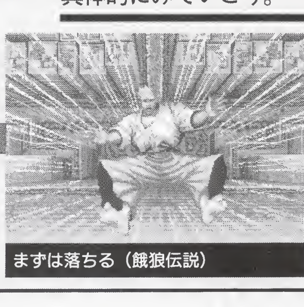
成功者に学ぶ 私はこうして 復活した



〝復活〟といえばこの人！　ギース・ハワードをおいて語ることはできないだろう。
何しろあの強靱さと執念、このページに出ているキャラは見習うべきである。
彼が〝不死身〟といわれるゆえんを具体的にみていこう。

不死身の系譜

『餓狼伝説』（リアルバウトではなく初代）のEDでは、ギースがテリーたちに敗れてギースタワーから転落したあと、はっきりと〝3時間後、病院で死亡〟と語られる。
その後の『2』でもギースは死んだものとして扱われ、誰もが復活するとは思っていなかった。
しかし、ギースは死ななか

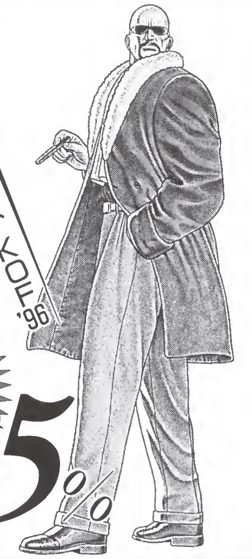


まずは落ちる（餓狼伝説）



そして復活（餓狼伝説３）

Mr.ビッグ



①龍虎の拳シリーズ、KOF'96
②KOF'97

復活確率 35%

キャラコメント

「…ハッ！ 俺ゃ忙しいんだよ。前回はギースが出るってんでその動向を探るために参加したがよ、今回はヤツも出ないようだしな。ならあんな大会、俺自らが出る必要もねえ、兵隊出してりゃいいんだ。…まぁ、ウチが出した兵隊は、たしかに予選で全員負けちまったのは情けなかったけどよ。

…オロチ？ 知るかそんなモン、俺にゃ関係ねぇことだ。ギースの野郎がヤケに興味を示してたのが、気になるっていや気になるがよ。

もちろん、そのオロチとやらが、俺の縄張りに何かしやがったら黙っちゃいねぇぞ。だがとりあえず今のところはそんな問題も起こしてねぇようだし、ほっといても問題ねえだろ、多分。

それに、最近姉ちゃんたちもかまってやってねぇしな、グハハハハ」

関係者の証言

「あんなタコみたいなヤツ、いなくなって当然よ！ 下品だし、スケベオヤジだし…。

今度の龍虎はあんなタコ、出る幕ないんだから。何しろアタシと香澄ちゃんが主役でぇ、それとキングさんとレニィさん、あ、あとついでにお兄ちゃんとロバートさんもいれてぇ、ボスはシンクレアさんで…。ほーら、ね？」

●ユリ・サカザキさん／アメリカ

「ビッグの復活はあるかだって？ まったく、不愉快な質問をしてくれるじゃないか。

個人的には顔も見たくはないけど、どうだか…。けっこうしつこいからね、ヤツも」

●キングさん／イギリス

「…どうして見栄をはろうとするの？ 人気も実力もなければ、ゲームに出演できないのはあたりまえじゃない」

●レオナさん／国籍不明

如月影二（きさらぎえいじ）



①龍虎の拳2、KOF'95
②KOF'96

復活確率 55%

キャラコメント

「…拙者の目的はただ一つ、我が拳を超えるものの抹消。それ以外に興味はない。KOFに出場するのも、あくまでそのための手段にすぎぬ。

もっとも現在は己が非力を恥じ、再び修行中の身。今度こそは極限流、そして八神に不覚はとらぬようにせねば。

ところで最近、その極限流が道場破りにあったと聞く。しばらく相まみえぬ間に、そこまでふぬけになっていたのか？ それでも、かつて拙者を破った流派だというのか？

もはや、拙者が手を下すまでもないということなのか、それとも…。ふむ、これはそのうち、自らの目で確かめにいかねばなるまい。

極限流よ、拙者を失望させんでくれよ…」

関係者の証言

「うぉー!! どこだ、どこにいる影二！ 会ったら殺す！ …すごい漢だ！」

●不破 刃さん／日本

「…如月？ そういや見ねぇな。KOF'95のあと、『もう一回、己を鍛え直す』とかいってフラリと消えたっきりだよ。…その後の行方？ ハッ、俺が知るかよ？

あいつとは仲間でもなんでもないし、そんなヤツ探してるヒマあったら洗濯でもしてるぜ。もちろん、ギース様の命令があれば別だけどよ」

●ビリー・カーンさん／イギリス

「…しょせんは弱者。そのまま死ねッ！」

●八神 庵さん／日本

った。イギリスでのリハビリのあと、『餓狼スペ』を経て『3』で完全復活。完全復活まで2年かかったとはいえ、高層ビルから落ちたのに五体満足でいるとはさすがである。

そのあと『リアルバウト』でまたもビルから落ち、今度こそ"さらば、ギース"と誰もが思うも、『リアスペ』ではなんと"ナイトメア"として奇跡の登場をはたす。

KOFでも大活躍

さらに別のタイムラインであるKOFワールドでは"私が死んだ？ 寝言をいうのはよさんか、ボガード"とでもいわんばかりに、しっかり生きている。

選択キャラとしての登場は『KOF'96』1回きりとはいえ、EDデモやストーリーには毎回顔を出しており、皆勤賞といってもいいだろう。

何度も消え、そのたびに地獄からはい上がってきた男、ギース。今度彼に会えるのはいつの日か（'97にもストーリーなんかでバンバン出てるしね）。

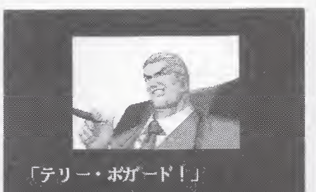




でもまた落ちる（リアルバウト）



復活！ ナイトメア〜！（リアスペ）



全然生きてます（KOF'95）

山田十兵衛（やまだじゅうべえ）

①餓狼伝説シリーズ
②餓狼伝説3



復活確率 85%

キャラコメント

「ほっほっほ！ 全国の女性ファンのみなさん、待たせたのう！

次の餓狼シリーズはついにワシ、山田十兵衛堂々の復活ぢゃ！ 題して『真・餓狼伝説〜十兵衛鬼変化〜』、来年初頭の超期待作、心して待っておれぃ！

…根拠？ 『リアルバウト』CD版のロード画面に出ていたチンが、『リアスペ』で復活したぢゃろ？ 『リアスペ』CD版のロード画面に出てるのはこのワシ。

しかも、あの名作CD『ネオジオDJステーション』にもアンディたちをさしおいて出演したんぢゃぞ！

どうだ、ワシの次回作出演は、もう決まったようなモンぢゃろ!?

ワシのサインが欲しいなら、今のうちぢゃぞ！

関係者の証言

「もうっ、十兵衛おじいちゃんたら、まーだ懲りてないのねっ？

出演しなくなったのだって、女性スタッフのおシリさわって問題になったとか、どうせそんな理由でしょ？ 試合中だって、あたしの胸触ったことも1度や2度じゃないし。出たかったら、少しはタン先生を見習いなさい！」

●不知火 舞さん／日本

「…はて、誰じゃったかいのう…？」

●タン・フー・ルーさん／アメリカ

「ご老体、お元気そうでなによりです。できればまた、お手合わせ願いたいものです。

ただ、舞の…その…身体をどさくさにまぎれて触るのは、やめていただけないかと…」

●アンディ・ボガードさん／アメリカ

ビッグベア

①餓狼伝説シリーズ
②餓狼伝説3



復活確率 10%

キャラコメント

「最近姿をみないって？ バカだな、俺はSWFのメインイベンターだぜ？ TVつけりゃいつでも会える…って、プロレス放映はもっぱら深夜だけどな。

休みの日はもっぱら、近所の公園で子供たちとアメフトごっこをして遊んでるかな。たまに、オージービーフ使ってバーベキューしたりとか。

…ああ、そっちじゃなくて聞きたいのは場外の方か。俺自身はやる気マンマンなんだがなぁ、どうも最近はお呼びがかからなくて…。

まったく、みんな俺のことなんか忘れちまったのかね？ 冷てぇよな、チェッ。俺はみんなとのファイト、楽しみにしてんのによ。今度また、パオパオカフェにでもいってみるか…」

関係者の証言

「奴のスタイルには優雅さがない。闘いとは、パワフルかつエレガントな総合芸術であるべきなのだ。

仮にもプロを名乗るなら、もう少しそのことを考えてから闘いに臨んで欲しいものだ。それができないようでは、やはり“リアルバウト”の名の下にはふさわしくない。ショービジネスがお似合い、ということを自ら証明しているようなものだ」

●ヴォルフガング・クラウザーさん／ドイツ

「Yo！ Hoo！ ワーンダホォウッ！ ハッハァ！ ベアのヘアスタイル、グッド！ あとはファッションセンスさえみがけば、ミーのように復活できるゼェー！」

●ダック・キングさん／アメリカ

龍虎激変！どうなる今後？

もとの龍虎シリーズよりゲスト出演（のはず）のKOFシリーズの方が出演回数多くなっちゃって、どうすんだ君ら（特にリョウとロバート）って感じの今日このごろ。

彼らをKOFオリジナルキャラと思ってる人がいる、っていうのが冗談に聞こえなくなってきた（いや、NF読者にはいないだろうけど…いないよね？）。

そりゃKOFに出てるキャラはいいけどねぇ、いざとなったら本当にKOFキャラになっちゃえばいいし（って、おい！）。やっぱシャレにならないのは、龍虎シリーズにしか出てないキャラたちでしょ。KOFも、これ以上の旧キャラ復活は難しそうだし。

となると、やはり彼らの頼みの綱は龍虎の続編。でも今のところ予定は未定、出るかどうかも定かではない。

はたして、彼らの運命やいかに！ ってとこだけど、もともと龍虎シリーズって他の作品に比べてのんびり（というと聞こえは悪いが）作ってるから、あんまり心配することないと思うんだけどな、たぶん。今までも2年おきだったしね。

ちなみに『外伝』のラストをみると、『3』があるとしたら舞台はどうやら日本っぽい。だけど、設定的にみて日本へいきそうもないキャラもいるなぁ。次回は全員出演するのが一番いいんだけど、そうもいかないのかも。

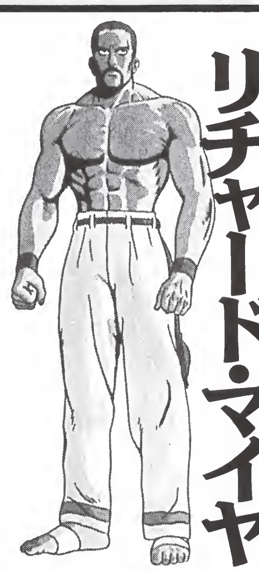
そこで勝手に大予想。次回作で、消えそうなキャラはコイツらだ！



園長先生だしねぇ…。子供たちは置いていけないでしょ。

やはりサウスタウンから出ないのでは？ 引退したし。

リチャード・マイヤ



①餓狼伝説
②餓狼伝説2

キャラコメント

「別に私が出なくても、代わりにボブが出ていれば大丈夫だ。なにしろアイツのカポエラの才能ときたら、まったく底なしなんだからな！
　おかげ様で、パオパオカフェの方も繁盛してるよ。そういえばこの間テリーからチラッと聞いたんだが、ちまたのファイターたちの間では〝ファイターと呼ばれる者で、パオパオカフェを知らない奴はモグリ〟とまでいわれてるらしい。そこまでいわれてるなんて、本当に光栄だよ。
　今後も、このパオパオカフェを世界中のファイターたちをつなげるコミュニティスペースにしていければ、と思っている。サウスタウンだけじゃなく、世界中に3号店、4号店と増やしていってな。それが現在の私の生きがいさ」

関係者の証言

「りちゃーどサン、ワタシとっても尊敬してマース！　感謝感激雨アラレデース！
　りちゃーどサン、見ててくださいネ。期待に応えるタメ、ワタシ頑張りマース！」
●ボブ・ウィルソンさん／ブラジル

「リチャードには本当に世話になってる。金ない時は、タダでメシ食わせてくれるし。あ、いつもタダメシ食ってるワケじゃねーぞ、誤解すんなよな！
　パオパオカフェは落ち着くね。リチャードは〝家庭を持ってないし、いい年してフラフラしてるからだ〟っていうけど、ある意味自分の家よりリラックスできるんだよ。
　ま、自分の家っていっても、年の半分はあけてるし、いる時も本当に寝るだけだしな」
●テリー・ボガードさん／アメリカ

復活確率
10%

ホア・ジャイ



①餓狼伝説
②餓狼伝説2

キャラコメント

「正直あのキング・オブ・ファイターズでジョーと闘って負けた時、俺の中で何かが変わったね。
　それまでは俺、かなり世の中をヒネた目でみてたんだけどよ、あいつと闘ってるうちに、すべてを恨みながら闘ってた自分が、とってもバカみたいに思えてきたんだ。
　なんていうのかな、あいつの拳には邪気がまったくないんだよ、とことん陽気というか。つくづくヤツの器のデカさ、そして自分の限界を思いしらされたね。
　…そりゃ時々、血が騒ぐこともあるさ。まだやれるんじゃないか、ってな。でもそう思ってこの間も山崎に突っかかって、結局ボコボコにされちまったんだけど…」

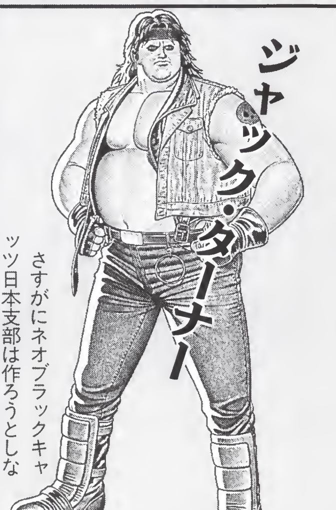
関係者の証言

「ホア・ジャイ？　いいヤツだぜ、アイツ。少しロうるさいのがたまにキズだけどよ。でも、めんどくせーこと全部やってくれるし、俺様が世界を好き勝手に飛びまわってられるのもアイツのおかげだよ。
　また今度、感謝のしるしにワニのから揚げでも作って持ってってやるか」
●ジョー・ヒガシさん／日本

「たしかに私の技もムエタイベースだけど、こんな奴のと一緒にして欲しくはないね。私の技は華麗かつ最強。こいつの技は…フン、情けない。こいつが出場しなくなったのも分かるよ。
　それにこいつ、不潔そうじゃないか？　ジャックほどじゃないけどさ」
●キングさん／イギリス

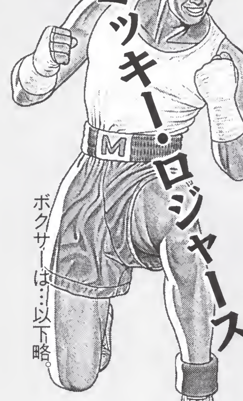
復活確率
10%

ジャック・ターナー



さすがにネオブラックキャッツ日本支部は作ろうとしないでしょ。

ミッキー・ロジャース



ボクサーは…以下略。

ワイラー



フレアと幸せに暮らしてください。

さぁどうなる！　って、この予想、もしあたっても誰からも感謝されないよなぁ。くれぐれもカミソリや爆弾は送らないでね♡
　でも、こんだけKOFが浸透しちゃった今、時代設定、どうなるんだろうねぇ。「2」のままの時代設定なら、〝若ギース再び！〟って感じなのにね。日本だし。

マイケル・マックス

①餓狼伝説
②餓狼伝説2



復活確率 5%

キャラコメント

「いや、尊敬するアクセルさんですら復活してないっていうのに、そんな、俺なんかに声がかかるわけないじゃないスか。

…声かけられたら？ いや最近のみなさん強いから、超必殺技も使えない俺なんか出ても相手になるかどうか…。まぁ、必殺技が一つしかない藤堂のオヤジよりはマシかもしれないけど。

でもよかったぁ、俺、忘れられてなかったんだ。

だいたい、同じ初代『餓狼伝説』のみで消えたヤツでも、リチャードやホア・ジャイは『リアスペ』でもしっかりデモに出てんのに、俺なんか『餓狼スペ』のアクセルさんのEDにチラッと出ただけだもんなぁ。

やっぱ、つく人間まちがえたかなぁ…」

関係者の証言

「マイケル？ あぁ、今は俺のセコンドについて頑張ってくれてるよ。

…俺より先に復活したら？ そんなこと、あるわけないよなぁ？」

●アクセル・ホークさん／アメリカ

「俺様のハリケーンアッパーのニセ技を使う奴だろ？ なーにがトルネードアッパーだってんだ、まったく笑わせてくれるぜ！

そーいやアクセル・ホークも使ってたなぁ、そのニセハリケーンアッパー。

だいたいこの格闘技の天才であるジョー・ヒガシ様の必殺技を真似しようなんざ、一億光年早えんだよ！

ま、俺様にあこがれる気持ちも分からなくもねーけどな。ほんと人気者はつれぇぜ！」

●ジョー・ヒガシさん／日本

アクセル・ホーク

①餓狼伝説シリーズ
②餓狼伝説3



復活確率 15%

キャラコメント

「腕が鳴るのは確かだよ。ヘビー級チャンプのタイトル防衛も、もう飽きたし。本心でいえば出たいんだけど、マミーに心配かけるからなぁ…。

ボクシングだって危険なスポーツだけど、ルールがあるだけマシさ。もっとも、だからこそ物足りない部分も出てくるんだがな。

やっぱり俺にとって一番大切なのはマミーだからさ、今まで心配かけた分、親孝行したいんだよ。そりゃマミーは俺のことを思ってくれて『好きなことをおやんなさい、アクセル』っていうけどな。

もう充分ファイトマネーも稼いだし、また引退してラジコン三昧の日々でも送るさ。あ、最近『ミニヨンク』もはじめたんだ。わざわざ日本から取り寄せてんだぜ」

関係者の証言

「かつては三闘士としてともに闘った仲ではあるが、どうも奴には荷が重かったようだ。ま、しょせん三闘士といっても、実質私一人でもっているようなものだったからな。

…奴の欠点？ 心が弱いこと、これにつきる。あの方に仕えるからには、時として悪に徹することも必要だというのに、結局最後まで奴は染まりきれなかった。…狂気が足らんのだよ、クックック。

まぁどちらにせよ私の好みのタイプでもないし、惜しいとも思わん」

●ローレンス・ブラッドさん／スペイン

「ハーヴァナーイスデーイ！ ハッハーッ！ 私がいれば、他にボクサーなんてイーラナーイゼーイ！」

●フランコ・バッシュさん／アメリカ

安堵のあとの恐怖！ サムスピのキャラたち

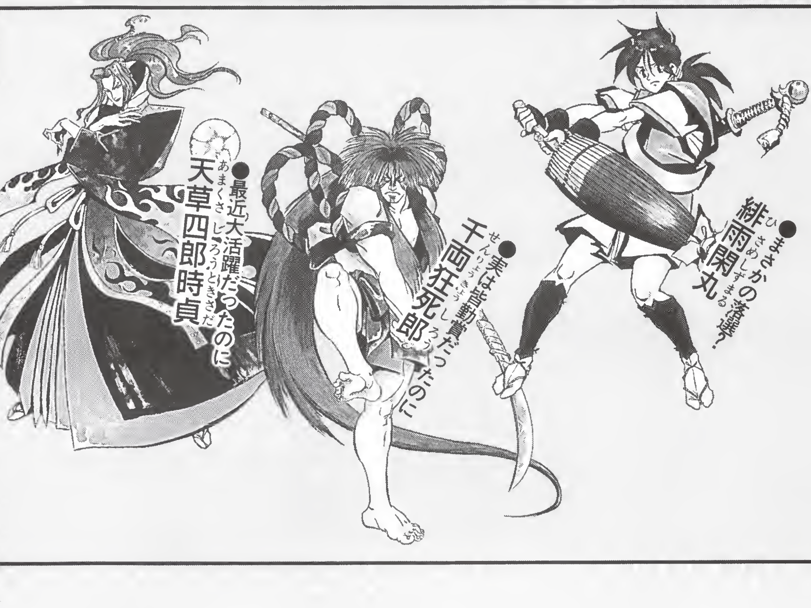
今回の企画で、サムスピキャラは1人も"消えたキャラ"に引っかかっていない。これはやはり、先日ついに発売された『武士道烈伝』のおかげといえる。何しろ現時点では、サムスピキャラは『武士道烈伝』と『天草降臨』のどちらかに必ず出演しているのだ。

ところが、その『武士道烈伝』発売からわずか1週間後、サムスピキャラ、特に『天草降臨』に出ていたキャラたちの間を衝撃が駆け抜けた。

7月4日、SNKプライベートショーにおける『サムライスピリッツ～侍魂～』のおひろめである。詳しいことはカラーページを見てもらうとして、ここではキャラにしぼって話を進めよう。

キャラクターの数は発表されているだけで11人、うち新キャラは2人。『天草降臨』のキャラ数が17人（+斬紅郎）であったと考えると、かなり少ない人数である。つまり、サムスピにも再び"消えるキャラ（候補）"が出たのだ。

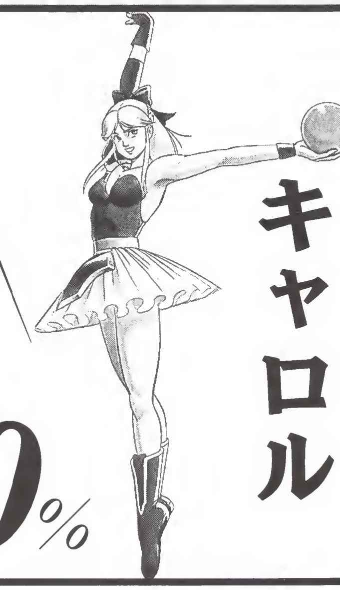
"消えるキャラ（候補）"は全部で9人。内訳は次の通りだ。



●まさかの落選!? 緋雨閑丸（ひさめしずまる）
●実は皆勤賞だったのに 千両狂死郎（せんりょうきょうしろう）
●最近大活躍だったのに 天草四郎時貞（あまくさしろうときさだ）

キャロル

①風雲黙示録
②風雲スーパータッグバトル



復活確率 **10%**

キャラコメント

「せっかく自由の身になったのに、何でまたあんな武闘会に出なきゃいけないの？　なんか出てる人、みんな汗くさいし、ヘンな人多いし。まともな人って、マックスくらいじゃない？　それだったら、遊園地でバイトしてた方が全然いいわ。
　だいたいあのジョーカーってヤツ、しつこいのよ、ホントに。もう顔も見たくないってカンジで、それもあって今回は、参加を取りやめたの。だってあの男もエントリーしてたでしょ？　あと、獅子王にも会いたくないしね。
　…次回？　あんまり気は進まないけど、どうしてもっていうなら、まぁ出てあげてもいいかな。ただし、ジョーカーや獅子王が出てなければの話よ」

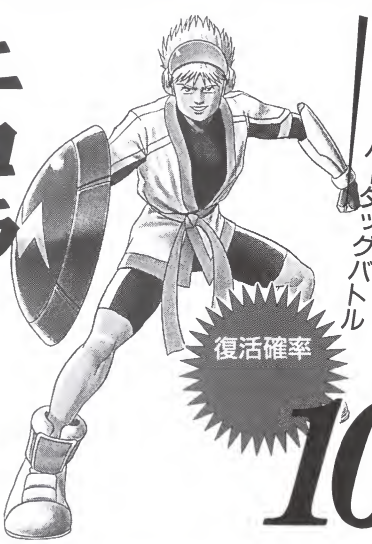
関係者の証言

「彼女みたいなかわいい女性には、やっぱり闘いは似合わないよ。優雅におどっている姿こそが、本来の彼女にはふさわしいんじゃないかな。ぶっそうなことはすべて私にまかせておきたまえ。
　え？　キャロルが私の彼女じゃないかって？　いやぁ、どうなんだろうね？　それは皆さんの想像にお任せするよ、ハッハッハ」
●マックス・イーグルさん／ジパングシティ

「キャピキャピうるさいんだよ、まったく。アタシはああいうなんにも考えてないような奴みてると、イライラすんだよ。どうせ本当の生死の境なんかみたことないんだろ？
　これだからお嬢ちゃん育ちは…」
●ロサさん／ジパングシティ

ニコラ

①風雲黙示録
②風雲スーパータッグバトル



復活確率 **10%**

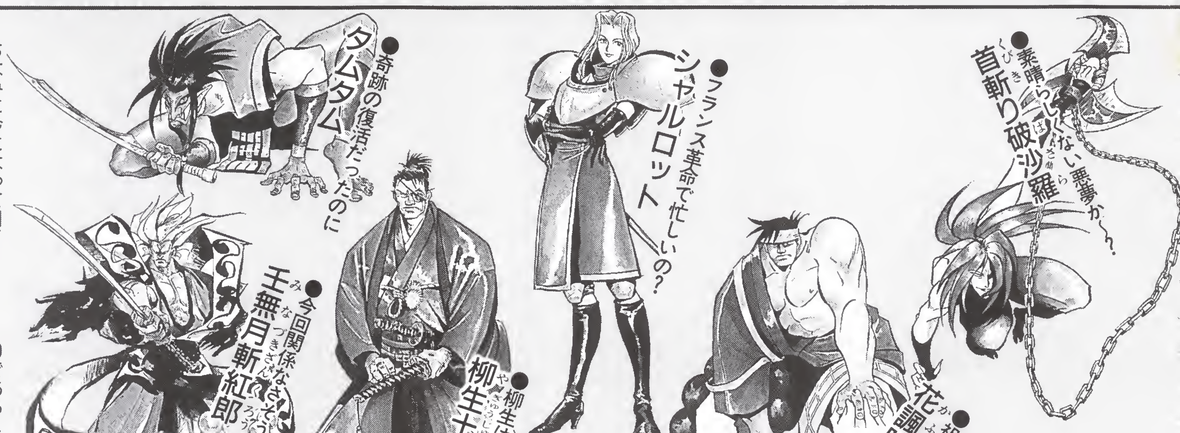
キャラコメント

「おいらが今回出場しなかった理由？　逆に出場する理由が見つからなかっただけだよ。
　前回の大会で、プロテクタースーツに関するデータはすべて取れたしね。あのスーツは壊れちゃったけど、幸いデータはバックアップしてあったから、それをもとにもっとすごいプロテクタースーツを作ってるんだ。もちろん、兄ちゃんといっしょにね。
　…次回？　もしこのスーツで新たに調べたいことができれば、参加するかもね。でもまだ分かんないよ、そんな先のこと。
　今度のスーツはゴズウやメズウみたいに、ツメがシャキンって飛び出るようにしようと思ってるんだ。すげーカッコイイだろ!?」

関係者の証言

「まぁ－Ｑ600だろうがなんだろうが、しょせんはガキの遊び。風雲拳の敵じゃなかったってことだよ。
　なにしろこの風雲拳ときたら、ブーメランと実践空手道を組み合わせたまったく新しい格闘技なんだぜ！　フリスビーなんかに負けるわけないだろ？
　とにかく小生意気なガキだったけど、あいつも前回の大会で、自分が井の中の蛙だって悟ったんじゃないの？
　…え？　それはお前のことじゃないのかって？　うるさい、ほっといてくれ！」
●ショー・疾風さん／ジパングシティ

「…。ガキは嫌いだ。うるさい」
●キム・スイルさん／ジパングシティ



ちなみに今になってＮＦ６月号巻頭インタビューをよく読むと、右京とリムルル以外の旧キャラは、すでに登場キャラの名としてあがっていることが分かる。今回の発表で、右京とリムルルはさぞかしホッとしたことだろう。
　3Dであることを考えると、これ以上のキャラの追加は難そうだけど…。さぁ、どうするサムスピキャラ？　どんでん返しはあるのか？
　では最後にキャラを代表して閑丸くん、どうぞ。
「僕は…消えるのか？」

ネオジオトピックス

ショー

SNKプライベートショー ウワサのネオジオ64公開!!

去る7月1日（大阪）と4日（東京）、某所にて『SNKプライベートショー'97』が開催されたぞ。

その名の通り、企業向けのプライベートなショーなのだが、取材した東京会場にはものすごい人数が押し寄せた。SNKの海外市場での盛況が容易に想像できるほどに海外からの来場者が多く、みんな真剣に商品についての説明を聞いていた。

この日、初公開の『サムライスピリッツ〜侍魂〜』は開発度40%のもので、覇王丸、ナコルル、右京、ガルフォードの4キャラしか動いていない状態だったが、40%の割にはなかなかイケてる感じかも。

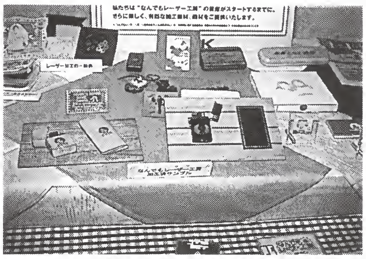

早くプレイしたいね！

もう一つのハイパーネオジオ64ソフト『ラウンドトリップRV』は、本格的な3Dドライブゲーム。体感機能が搭載されているので、本当にRV車に乗っているような気分になれるぞ。

さらに新商品として、あの『ウルトラ電流イライラ棒』のビデオゲーム版が展示されていた。これは画面上のイライラ棒を、トラックボールを転がして操作し、画面に現れるトラップをクリアしていくもの。気軽に楽しめるうえに、かなりアツくなれる代物だぞ。

他にも新商品の『電流イライラ棒ラビリンス（仮）』および『電流イライラ棒バベル（仮）』も。これは従来通りの棒を操作するものだが、もっとコンパクトになっていて、新鮮なスリルが味わえるぞ。

大人気のNEOプリントは、安室奈美恵などのフレームが話題を呼んでいる『ネオプリントSPECIAL』と、KOF'97の他、いろんなキャラクターのフレームが搭載された『ネオプリントマルチ』が展示されていた。特に、ネオプリスペシャルにはかなりの行列ができていた。ネオプリの新フレームなどの情報は、136Pに詳しく載っているので、そちらを参照してね！


なんでもレーザー工房（仮）の一例。楽しみ

さらに新商品『なんでもレーザー工房（仮）』が初公開。これは自分の好きな絵柄を革製品、アクリルガラス、金属プレートなど、何にでもレーザーで焼きつけてしまえるもので、自分だけのアイテムが簡単に作ることができるのだ。

他にも新たなプライズシリーズとして『NEOショック（仮）』が登場。クレーンゲームとイライラ棒をミックスしたようなもので、景品をゲットする&ゲームをクリアする楽しみが、一度に味わえるのだ。

そしてプライズシリーズの景品として、ぬいぐるみやシングルCDなどのKOF'97の関連アイテムが展示されていた。ファンならば必携のアイテムばかりだぞ。

大盛況のうちに幕を下ろした、SNKプライベートショー'97。今年の夏も、SNKでアツくなれそうだね！



大盛況の会場。今後もSNKに注目だ！

ラジオドラマ

KOF'97ラジオドラマ早くも放送決定だ！

毎週日曜日に好評放送中の『子安・氷上のゲムドラナイト』でKOF'97のラジオドラマの放送が決定したぞ！

しかも今回は2ヵ月連続での放送だ！ 9月は『激突編』と題して、従来通りのインタラクティブドラマを。10月は『宿命編』と題して京と庵いずれかのドラマが放送される。詳しいことはまだ未定なので、ラジオでチェックしてね。

放送局は次の通り。

●東京放送（TBS・954kHz）／北海道放送（HBC・1287kHz）25時〜25時30分

●毎日放送（MBS・1179kHz）21時25分〜21時55分

●RKB毎日放送（1278kHz）24時40分〜25時10分

The King of Fighters'97 ゲーム大会日程案内

日程	時間	開催地	店名	電話番号
8/3	13:00	千葉県市川市	桃太郎市川店	0473-22-6161
8/10	13:00	東京都武蔵野市	ディスクユニオンPiw吉祥寺店	0422-20-8053
8/20	14:00	愛知県江南市	マジカルガーデン江南店	0587-55-9827
8/21	15:00	名古屋市天白区	サウンドベイ植田店	052-803-0101
8/21	11:00	愛知県豊田市	メディアベイ永覚店	0565-26-9951
8/21	13:00	名古屋市北区	マジカル黒川店	052-915-7581
8/21	17:00	愛知県海部郡甚目寺町	マジカルガーデン甚目寺店	052-445-7406
8/22	15:00	愛知県岡崎市	メディアベイ大樹寺店	0564-26-5751
8/22	13:00	愛知県岡崎市	マジカルガーデン岡崎店	0564-54-8488
8/23	12:00	愛知県豊明市	ドリームランド本店	0562-97-3647
8/23	16:30	愛知県安城市	マジカルガーデン安城店	0566-97-0901
8/24	未定	大阪府堺市	チャドラン深井店	0722-79-6651
8/24	13:00	愛知県西尾市	マジカル西尾店	0563-57-1561
8/24	17:00	愛知県碧南市	マジカル碧南店	0566-48-3200
8/24	未定	岩手県水沢市	マジカルガーデン水沢店	0197-22-2755
8/24	13:00	東京都国立市	ディスクユニオンPiw国立店	0425-72-7160
8/25	11:00	愛知県海部郡	メディアベイ津島店	0567-23-2211
8/25	15:00	愛知県尾張旭市	サウンドベイベルコート店	0561-54-9191
8/25	13:00	愛知県刈谷市	マジカルガーデン刈谷店	0566-28-7070
8/26	15:00	愛知県一宮市	ファミコンランド森本店	0586-24-2341
8/26	13:00	名古屋市港区	マジカルガーデン港店	052-384-4571
8/27	15:00	愛知県一宮市	マジカルガーデン一宮店	0586-43-7277
8/27	11:00	三重県鈴鹿市	メディアベイ鈴鹿ハンター店	0593-79-6047
8/28	11:00	三重県鈴鹿市	メディアベイ鈴鹿店	0593-70-7719
8/28	15:00	三重県三重郡	メディアベイ四日市朝日店	0593-77-5922
8/29	15:00	愛知県稲沢市	ファミコンランド稲沢桜木店	0587-23-9128

日程	時間	開催地	店名	電話番号
8/29	13:00	名古屋市守山区	マジカルガーデン守山店	052-792-4074
8/29	16:30	名古屋市天白区	マジカルガーデン平針店	052-808-3824
8/31	未定	千葉県千葉市	ヨドバシカメラ千葉店	043-224-1010
8/31	未定	埼玉県大宮市	Sofmap大宮店	048-648-2011
9/20	15:00	埼玉県志木市	シータ志木店	048-472-0920
8月中	未定	石川県石川郡野々市町	宝島王国工大前店	076-246-6590
8月中	未定	福井県福井市	宝島王国種池店	0776-33-0470
8月中	未定	福井県福井市	宝島王国勝見店	0776-23-0939
8月中	未定	福井県福井市	宝島王国二ノ宮店	0776-27-7589
8月中	未定	北海道帯広市	宝島王国帯広店	0155-34-0059
8月中	未定	広島市中区	COMG!本通店	082-247-0978
8月中	未定	山口県岩国市	COMG!岩国店	0827-29-0180
8月中	未定	島根県出雲市	ファミコンキッド出雲店	0853-23-8807
8月中	未定	島根県松江市	ファミコンキッド山代店	0852-28-5311
8月中	未定	広島県呉市	マジカルガーデン呉店	0823-72-1665
8月中	未定	兵庫県尼崎市	TOKIOつかしん店	06-420-3647
8月中	未定	大阪府堺市	ゲーパラメッチャ鳳店	0722-73-5260
8月中	未定	大阪府浪速区	ゲーパラメッチャフェスティバルゲート店	06-635-1308
8月中	未定	熊本県熊本市	遊ing桜木店	096-360-3033
8月中	未定	熊本県熊本市	遊ing浜線店	096-379-4321
8月中	未定	熊本県熊本市	遊ing長峰店	096-387-7411
8月中	未定	東京都千代田区	Sofmap13号店	03-3253-9590
8月中	未定	東京都千代田区	石丸電気ゲーム1	03-3251-0011
8月中	未定	兵庫県尼崎市	TOKIOつかしん店	06-420-3647
8月中	未定	埼玉県久喜市	アストラ久喜店	0480-22-0814
8月中	未定	東京都千代田区	ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館	03-3251-3100

［ゲーム大会追加情報］〈9月中〉場所：メッセサンオー（東京都千代田区）／開始時間：未定／電話番号：03-3255-3452〈9月中〉場所：Sofmap本店（東京都千代田区）／開始時間：未定／電話番号：03-3253-3030

キャンペーン

超人学園GOWCAIZERオリジナルPHSプレゼント

好評発売中のPS版『超人学園GOWCAIZER』はみんなもうプレイしたかな？

実は、このソフトを買った人の中から限定千名に、GOWCAIZERオリジナルPHSがプレゼントされるぞ！

このPHSは、前面部分にGOWCAIZERの人気キャラ、シャイアとかりんの2人がプリントされているというファンにはたまらない逸品！

限定千台だし、この機会を逃したらもう二度と手に入らないぞ。必ずゲットしよう！

ただし契約事務手数料（2千700円）、月額使用料は当選者の負担となるので注意しよう。また、未成年者は親の了解を得てから応募してね。

キャンペーンの締切りは8月31日（当日消印有効）。

ソフトを買ってない人、今ならまだ間に合うぞ！

募集

東京ゲームショウ'98春を君のイラストで盛り上げろ！

新作ゲームが一堂に集まる『東京ゲームショウ'97秋』が9月6、7日に幕張メッセにて開催されるのは以前告知した通りだ。今度は来年開催を予定している『東京ゲームショウ'98春』のポスターなどで使うメインビジュアルを一般募集することが決定したぞ！これはゲームショウを多くの人にもっと身近に感じてもらいたいという主催者側の趣旨だ。

もちろん入賞者には次のような豪華賞品が用意されているぞ！

【大賞】賞金50万円。作品のA2パネルおよびテレホンカード。「CESA大賞'97」全受賞ソフト

【入選】賞金5万円。作品のA2パネルまたはテレホンカード。「CESA大賞'97」大賞受賞ソフト。および、部門賞受賞ソフト4点

【佳作】賞金1万円。作品のA2パネルまたはテレホンカード。「CESA大賞'97」大賞受賞ソフト

募集規定は、未発表のオリジナル作品ならOK。形式もイラスト、写真、水彩、パステル、CGなど自由だぞ。サイズは、はがき大からB1まで。ただしMOの場合は出力を添付のこと。

応募方法は、郵送と会場に直接持参する2通り。その時、作品と一緒に制作意図、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を明記した紙を添えること。

送り先と締切りは次の通り。

〒103 東京都中央区日本橋室町1-11-8 神茂ビル6F

『東京ゲームショウイベント事務局』（03-3246-6053）

締め切りは9月30日（当日消印有効）。発表は10月31日。



今年のイラストは大友克洋氏だ!!

ラリー

TEAM マンダラ SNK ASIAN RALLY参戦

SNKが本年度メインスポンサーを務めるラリーチーム『TEAM マンダラ SNK』が、8月9日～16日までおこなわれる『2nd ASIAN RALLY'97』に参戦する。

TEAM マンダラとは、『紳助の人間マンダラ』（関西テレビ毎週日曜日12時～12時54分放送）から発生したラリーチームだ。オーナーはTVタレントの島田紳助さんで、監督には野球解説者の掛布雅之さんがついている。

昨年度、同ラリーで参加70台中総合5位という好成績を収めている強豪チームなのだ。

また、ASIAN RALLYとは昨年からはじまったアジア初の本格的クロスカントリーラリーで、1996年から2000年までの毎年、アジアの各国を舞台に繰り広げられる真夏のビッグイベントである。

今年はマレーシアに加えタイへもコースを延ばし、8日間で山や谷、ジャングル、泥地、川渡りなどの難所が待ち受けている約4千kmのコースを走る予定になっている。

8月9日にスタートし、8月16日のゴール、タイの首都バンコクの王宮前を目指す。

みんなもTEAM マンダラ SNKを応援してくれ！

アトラクション

ネオジオワールドに新アトラクション登場!!

この夏、茨城県のネオジオワールドに新しいアトラクションが登場したぞ！

ウォークスルー型3Dホラーアトラクション『The Walk』と3Dサイキックシアター『Mr.マリックの館』の二つだ。

内容の方は、『The Walk』は、3Dゴーグルをかけ鉄格子の中に閉じ込められた人形を助けるために、どこかユーモラスな怪物たちの世界を探索していくというもので、『Mr.マリックの館』は、映像、音響と体感ギミックでMr.マリックが起こす不思議な世界を、現実さながらに体験できるというものだ。

どちらも8月3日からネオジオワールド内テーマパーク2Fで開催中とのこと。

この夏休みを利用して、みんなで遊びにいこう！

エイベックスの参入でネオジオボウルがパワーアップ！

まったく新しいスタイルのコズミックボウルで有名なネオジオボウルが、グレードアップするぞ！ なんとあのavexグループプロデュースによるオリジナル音楽・情報プログラムの提供を受けることになったぞ。

その名も「avex presents～NEOGEO HYPER STATION」。安室奈美恵、globe、相川七瀬、MAX、TRFなどの人気アーティストの新譜を中心に、ボウリング場のイベント情報、アーティストの最新情報などを人気DJが紹介するラジオ番組のような構成になっているとのこと。

7月からネオジオワールドつくば、ネオジオボウル金沢八景、マンボウ金沢店で営業中とのこと。機会があったら遊びにいってみよう！



[テレフォンサービス]<SNK>東京03-5275-6200/大阪06-339-0110(9：00～17：00)<ADK>048-775-2347<ザウルス>03-3222-1734<ビデオシステム>075-323-0008<データイースト>03-3398-5317<ビスコ>03-3554-0124[ホームページのアクセス先]<SNK>http：//www.neogeo.co.jp<ADK>http：//www.bekkoame.or.jp/~adk<ザウルス>http：//www.saurus.co.jp/<ハドソン>http：//www.hudson.co.jp<サン電子>http：//www.sun-denshi.co.jp/map/sunmap.htm<アイマックス>http：//www2.gol.com/users/imax/imax0000.htm<サイトロン＆アート>http：//www.scitron.co.jp

ネオジオプロムナード

NOW Ver. 1997 08 09

技＝技術重視型	G＝グラフィックに注目
頭＝知能重視型	S＝システムに注目
体＝体力重視型	C＝キャラに注目
緊＝スリリング	爽＝スカッと爽快
幻＝ファンタジック	忍＝要忍耐
感＝ドラマチック	長＝末長く楽しめる
易＝簡単お手軽	短＝短時間プレイも
難＝高難易度	音＝音楽も最高
真＝シリアスタッチ	彩＝多彩なモード
愉＝ユーモラスなタッチ	H＝ちょっとH

コンシューマ全タイトルリスト
ネオジオ
ネオジオCD
プレイステーション
セガサターン

タイトル	メーカー	ジャンル	価格（発売予定日）				業務用MVS発売日※1	内容
			家庭用ROM	家庭用CD	PS/廉価版	SS/RAM付		
NAM-1.975	SNK	シューティング	￥13,800	￥4,800	― / ―	― / ―	'90.4.26	技難真忍
ベースボールスターズ・プロフェッショナル	SNK	スポーツ	￥18,000	￥4,800	― / ―	― / ―	'90.4.26	技易長短
麻雀狂列伝―西日本編―	SNK	麻雀	￥15,800	￥4,800	― / ―	― / ―	'90.4.26	真頭H
マジシャンロード	ADK	アクション	￥15,800	￥4,800	― / ―	― / ―	'90.4.26	技幻難忍
トッププレイヤーズゴルフ	SNK	スポーツ	￥21,000	￥4,800	― / ―	― / ―	'90.5.23	技頭難長
ライディングヒーロー	SNK	スポーツ	￥21,000	￥4,800	― / ―	― / ―	'90.7.24	技感難忍
ニンジャコンバット	ADK	アクション	￥18,000	￥4,800	― / ―	― / ―	'90.7.24	体難C短
ザ・スーパースパイ	SNK	アクション	￥19,000	￥4,800	― / ―	― / ―	'90.10.8	頭緊真忍
サイバーリップ	SNK	アクション	￥18,000	￥5,800	― / ―	― / ―	'90.11.7	技緊G
JOY JOY KID	SNK	パズル	￥13,800	￥4,800	― / ―	― / ―	'90.11.20	頭緊幻忍
リーグボウリング	SNK	スポーツ	￥16,800	￥4,800	― / ―	― / ―	'90.12.10	技易愉短彩
ゴーストパイロット	SNK	シューティング	￥19,800	￥5,800	― / ―	― / ―	'91.1.25	体難頭
戦国伝承	SNK	アクション	￥19,800	￥5,800	― / ―	― / ―	'91.2.12	体幻感C
キング・オブ・ザ・モンスターズ	SNK	アクション	￥19,800	―	― / ―	― / ―	'91.2.25	体幻愉
ラギ	ADK	アクション	￥19,800	￥4,800	― / ―	― / ―	'91.3.14	技幻易愉長短
ASO II～ラストガーディアン～	SNK	シューティング	￥18,800	￥4,800	― / ―	― / ―	'91.3.25	真頭難S
バーニングファイト	SNK	アクション	￥19,800	￥4,800	― / ―	― / ―	'91.5.20	体感愉C爽
クロススウォード	ADK	アクション	￥21,800	￥4,800	― / ―	― / ―	'91.7.25	技幻感難真G忍
2020年スーパーベースボール	SNK	スポーツ	￥21,800	￥5,800	― / ―	― / ―	'91.9.20	易爽長短
ロボアーミー	SNK	アクション	￥21,800	￥5,800	― / ―	― / ―	'91.10.30	体感真C爽
ラリーチェイス	ADK	レース	￥23,800	￥4,800	― / ―	― / ―	'91.11.8	技難忍短
餓狼伝説～宿命の闘い～	SNK	格闘アクション	￥23,800	￥5,800	― / ―	― / ―	'91.11.25	易S爽短
フットボール・フレンジー	SNK	スポーツ	￥23,800	￥5,800	― / ―	― / ―	'92.1.31	体易真長短
サッカーブロール	SNK	スポーツ	￥21,800	￥5,800	― / ―	― / ―	'92.2.14	技易爽
ミューテイション・ネイション	SNK	アクション	￥21,800	￥5,800	― / ―	― / ―	'92.3.16	体感C
ラストリゾート	SNK	シューティング	￥22,800	￥5,800	― / ―	― / ―	'92.3.23	技感真音
ベースボールスターズ2	SNK	スポーツ	￥23,800	￥5,800	― / ―	― / ―	'92.4.15	易爽長短
ニンジャコマンドー	ADK	シューティング	￥23,800	￥4,800	― / ―	― / ―	'92.4.30	頭感易C爽
キング・オブ・ザ・モンスターズ2～ザ・ネクスト・シング～	SNK	アクション	￥25,800	￥5,800	― / ―	― / ―	'92.5.25	体感
アンドロデュノス	ビスコ	シューティング	￥23,800	―	― / ―	― / ―	'92.6.15	技緊GS
ワールドヒーローズ	ADK	格闘アクション	￥25,800	￥4,800	― / ―	― / ―	'92.7.28	愉SC短彩
龍虎の拳	SNK	格闘アクション	￥28,000	￥6,800	― / ―	― / ―	'92.9.24	感真S爽短
ビューポイント	サミー工業	シューティング	￥25,000	￥5,800	― / ―	― / ―	'92.11.20	技緊難G長音

●価格はすべて税別です。またPS価格の「廉価版」はPlayStation The Best、SS価格の「RAM付」は拡張RAM同梱版の価格をそれぞれ表しています。

※1　業務用基板が発売されていないものはネオジオCD版発売日　※2　専用拡張ROM同梱　※3　他に限定KOFダブルパック（'95＋ROM、'96＋RAMのセットで￥9,800）も発売

▶ネオジオプロムナード

タイトル	メーカー	ジャンル	価格（発売予定日）				業務用MVS発売日※1	内容
			家庭用ROM	家庭用CD	PS/廉価版	SS/RAM付		
餓狼伝説２～新たなる闘い～	SNK	格闘アクション	￥28,000	￥6,800	— / —	— / —	'92.12.10	技感S爽音
得点王	SNK	スポーツ	￥23,000	￥5,800	— / —	— / —	'92.12.14	易爽長短
戦国伝承２	SNK	アクション	￥25,000	￥5,800	— / —	— / —	'93.2.18	技感難忍
ファイヤー・スープレックス	SNK	スポーツ	￥28,000	￥5,800	— / —	— / —	'93.3.25	体易C短
ワールドヒーローズ２	ADK	格闘アクション	￥28,000	￥5,800	— / —	— / —	'93.4.26	愉SC短彩
サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	￥28,000	￥7,800	— / —	— / —	'93.7.7	緊真C爽音
餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	￥28,000	￥7,800	— / —	— / —	'93.9.16	技C爽短音
ミラクルアドベンチャー	データイースト	アクション	￥25,000	—	— / —	— / —	'93.12.16	体幻感愉
龍虎の拳２	SNK	格闘アクション	￥29,800	￥6,800	— / —	— / —	'94.2.3	技感SC忍
フライングパワーディスク	データイースト	スポーツ	￥25,000	￥5,800	— / —	— / —	'94.2.17	技易爽短
ファイターズヒストリー・ダイナマイト	データイースト	格闘アクション	￥28,000	￥7,800	— / —	￥5,800 / ￥7,800	'94.3.17	技感C
得点王２	SNK	スポーツ	￥28,000	￥7,800	— / —	— / —	'94.4.19	易G爽長短
ワールドヒーローズ２JET	ADK	格闘アクション	￥29,800	￥6,800	— / —	— / —	'94.4.26	技感愉GC
トップハンター	SNK	アクション	￥28,000	￥6,800	— / —	— / —	'94.5.18	技幻感難愉S
雀神伝説	エイコム	麻雀	—	￥5,800	— / —	— / —	'94.6.29	頭幻感愉長H
ソニックウィングス２	ビデオシステム	シューティング	￥28,000	￥6,800	— / —	— / —	'94.7.18	技感難C
痛快GANGAN行進曲	ADK	格闘アクション	￥29,800	￥6,800	— / —	— / —	'94.7.26	技易愉S爽
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	￥29,800	￥7,800	— / —	— / —	'94.8.25	技感SC彩
パワースパイクスII	ビデオシステム	スポーツ	—	￥5,800	— / —	— / —	'94.10.19	易S爽長
真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	￥29,800	￥8,800	— / —	— / —	'94.10.28	緊感難真SC音
ダンクドリーム	データイースト	スポーツ	￥28,000	￥5,800	— / —	— / —	'94.12.8	体易爽短音
パズルボブル	タイトー	パズル	—	￥6,800	— / —	— / —	'94.12.21	頭幻易愉S短
ギャラクシーファイト	サンソフト	格闘アクション	￥29,800	￥7,800	￥5,800 / —	￥5,800 / —	'95.1.24	技幻感難C
クイズ　キング・オブ・ファイターズ	ザウルス	クイズ	￥29,800	￥5,800	— / —	— / —	'95.2.1	技頭感易SC
ダブルドラゴン	テクノスジャパン	格闘アクション	￥29,800	￥7,800	￥5,800 / —	— / —	'95.3.3	技真C彩
得点王３	SNK	スポーツ	￥29,800	￥7,800	— / —	— / —	'95.3.7	技易S長短
餓狼伝説３～遥かなる闘い～	SNK	格闘アクション	￥32,000	￥8,800	— / —	￥6,800 / —	'95.3.27	技感GSC音彩
風雲黙示録	SNK	格闘アクション	￥29,800	￥8,800	— / —	— / —	'95.4.25	技感難真SC
クロススウォードII	ADK	アクション	—	￥5,800	— / —	— / —	'95.5.2	技幻感難G長
ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	格闘アクション	￥29,800	￥8,800	— / —	￥5,800 / —	'95.5.25	技感愉C爽
天外魔境真伝	ハドソン	格闘アクション	￥29,800	￥7,800	— / —	— / —	'95.6.20	愉C爽彩
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	￥29,800	￥8,800	￥5,800 / ￥2,800	￥7,800 ※2 / —	'95.7.25	技感C爽彩
アイドル麻雀ファイナルロマンス２	ビデオシステム	麻雀	—	￥7,800	— / —	— / —	'95.8.25	頭CH
パルスター	エイコム	シューティング	￥32,000	￥8,800	— / —	— / —	'95.8.28	技緊幻難G忍長音
超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	￥29,800	￥7,800	￥5,800 / —	— / —	'95.9.18	感難C
ステークスウィナー	ザウルス	競馬アクション	￥29,800	￥7,800	￥5,800 / —	￥5,800 / —	'95.9.27	体易S
将棋の達人	ADK	将棋	￥29,800	￥7,800	— / —	— / —	'95.9.28	頭忍長彩
ソニックウィングス３	ビデオシステム	シューティング	￥29,800	￥7,800	— / —	— / —	'95.10.12	技易短
ADKワールド	ADK	バラエティ	—	￥6,800	— / —	— / —	'95.11.10	幻易愉短彩
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	￥32,000	￥8,800	￥5,800 / ￥2,800	￥5,800 / ￥8,800	'95.11.15	技体真GS
まる子デラックスクイズ	タカラ	クイズ	￥29,800	—	— / —	— / —	'95.11.27	知愉C短彩
リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	￥34,000	￥8,800	￥5,800 / —	— / ￥8,800	'95.12.21	技緊感難C
NEO・GEO CD SPECIAL	SNK	バラエティ	—	￥3,800	— / —	— / —	'95.12.22	技易S彩
ビッグトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	￥29,800	￥7,800	— / —	— / —	'96.1.29	易爽
ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝	SNK	格闘アクション	￥32,000	￥7,800	— / —	— / —	'96.3.12	技感SC
マジカルドロップ２	データイースト	パズル	￥29,800	￥6,800	— / —	￥5,800 / —	'96.3.21	頭愉C短
押し出しジントリック	ADK	パズル	—	￥4,800	— / —	— / —	'96.3.22	易愉S
NEOドリフトアウト	ビスコ	レース	—	￥6,800	— / —	— / —	'96.3.28	技緊短
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	￥29,800	￥7,800	￥5,800 / —	￥5,800 / ￥7,800	'96.4.19	緊G易愉
オーバートップ	ADK	レース	￥29,800	￥4,800	— / —	— / —	'96.4.26	緊易短
NINJA MASTER'S　～覇王忍法帖～	ADK	格闘アクション	￥32,000	￥7,800	— / —	— / —	'96.5.27	技感真SC
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	￥32,000	￥7,800	— / —	￥5,800 / —	'96.6.13	技GSC
フットサル	ザウルス	スポーツ	—	￥6,800	— / —	— / —	'96.7.19	技短
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	￥32,000	￥8,800	￥5,800 / —	￥5,800 / ￥7,800※3	'96.7.30	技感C爽彩
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	—	￥6,800	— / —	— / —	'96.9.20	技難G
風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	￥32,000	—	— / —	— / —	'96.9.20	技感難S
ステークスウィナー２	ザウルス	競馬アクション	￥29,800	—	￥5,800 / —	￥5,800 / —	'96.9.24	体緊易愉短
得点王　炎のリベロ	SNK	スポーツ	￥29,800	—	— / —	— / —	'96.10.16	技緊S短
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	￥32,000	￥6,800	未定 / —	10.2予 / 10.2予	'96.10.25	技感真SC
わくわく７	サンソフト	格闘アクション	￥29,800	—	— / —	￥5,800 / ￥7,800	'96.11.21	技幻愉SC短音
ティンクルスタースプライツ	ADK	対戦シューティング	￥29,800	￥5,800	— / —	秋予定 / —	'96.11.25	頭幻CS
BREAKERS	ビスコ	格闘アクション	￥29,800	￥6,800	— / —	— / —	'96.12.17	易C爽短
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	￥32,000	￥6,800	未定 / —	未定 / 未定	'97.1.28	技緊難C爽
KOF'96　NEO・GEOコレクション	SNK	バラエティ	—	￥3,800	— / —	— / —	'97.2.14	易C彩
マジカルドロップIII	データイースト	パズル	￥29,800	—	— / —	￥5,800 / —	'97.2.25	幻易愉C短
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	—	￥6,800	￥6,800 / —	￥6,800 / —	'97.6.27	感真C忍長

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(〃)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	209P
2位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	184P
3位(ー)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	148P
4位(3)	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	114P
5位(7)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	85P
6位(4)	風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	76P
7位(5)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	61P
8位(13)	サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	46P
9位(8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	44P
10位(11)	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	31P

総評

今月は人気シリーズ新作の発売があり、その首位が危ぶまれた『RBSP』。

しかし、からくも首位を死守し、その首位キープ期間は6カ月目に突入した。ここにきて『RBSP』の底力を見せつける形となったといえるだろう。

先月は『KOF'97』の発売が近づき、その影響であろうか、KOFシリーズ作品が軒並み票を伸ばした。

今月は、サムライファン待望のサムライRPG『真説サムライスピリッツ 武士道烈伝』が発売され、やはり先月のKOFシリーズと同様、サムライシリーズ作品が一気に票を伸ばし、『真サムライスピリッツ』が7位から5位に、『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』が11位から10位にランクアップした。

その『真説サムライスピリッツ 武士道烈伝』、注目の順位の方は初登場でいきなりの第3位。発売されて間もないことを考えると、これからどこまで票を伸ばすか、また『KOF'97』との対決にも注目したい。

その他の順位は『風雲スーパータッグバトル』が4位から6位に、『リアルバウト餓狼伝説』が5位から7位にランクダウンし、唯一パズルゲームで健闘していた『マジカルドロップIII』が惜しくもトップ10ランク外に。

累計50は上位の順位に変動はなし。

その他、トップ10での健闘が目立つ『風雲スーパータッグバトル』が15位から14位にランクアップ。この調子でいけば、まだまだ上位を狙えそうだ。

また、『真説サムライスピリッツ 武士道烈伝』は初登場で35位に。トップ10同様、どこまで順位を上げるか注目したい。



初登場の『真説サムライスピリッツ』。コーナー初のRPGだ



トップ10で健闘し、累計50でもランクアップの『風雲STB』

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ベスト 10!

危うし！『RBSP』
僅差で首位をキープ
武士道烈伝初登場!!
第3位！

先月からページも増えてパワーアップしたソフト人気ベスト10！
どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう！

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

【読者の一言】

〈リアルバウト餓狼伝説スペシャル〉

●『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』はファンの心をとてもくすぐってくれる作品。対戦がとても熱い。それに何といっても、ギースの存在が大きいでしょう。次回作に超期待しています。

大川浩平さん（東京都）

〈サムライスピリッツ天草降臨〉

●14連斬は新鮮なシステムだし、旧キャラが復活したのも、よかった。

PN／権力の犬（東京都）

〈リアルバウト餓狼伝説〉

●私をネオジオの世界に引き込んだ張本人。それにNFを買うようになったのも、このゲームをはじめてから。『リアルバウト餓狼伝説』がなかったら、今の私はなかった。

PN／鷹丘聖（大阪府）

〈風雲スーパータッグバトル〉

●風雲スーパータッグバトル…、まさかここまで人気が高まっているとは…。みんなやったことあるのか？ ムズカシイけど、おもしろいよ。確かに。

PN／よしくん（神奈川県）

〈マジカルドロップIII〉

●すごろくモードのチャリがスペシャルかわいっす。

中野晶さん（京都府）

〈KOF'96 ネオジオコレクション〉

●キム先生のプロフィールの話がすごくいいッス!! あと俺にはじめてほめられた時、嬉しかった！

花積ひとみさん（千葉県）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〉

●最近やっと真のおもしろさに気づいた気がする。ムズいけど（特に連続技ね）、その分、上達した時の達成感がピカイチ！

PN／ヨッキれん（秋田県）

〈ギャラクシーファイト〉

●ルーミのしゃがみ大パンチにホレた…。リーチはあるし、判定激強。

PN／深夜特急（愛知県）

お便り募集

このコーナーは皆さんの投票が命♡ アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、つまらないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。

ゲームについてのコメントも募集中！ 熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

月間NEO・GEOソフト読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！ 勇気ある投票待ってます!!

NF WORST 10!

今月のソフト人気ワースト10

順位（前回）	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位（3）	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	38P
2位（1）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	35P
3位（―）	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	31P
4位（2）	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	29P
5位（―）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	16P
5位（―）	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	16P
7位（4）	風雲黙示録	SNK	格闘アクション	12P
8位（―）	ソニックウィングス3	ビデオシステム	シューティング	7P
9位（―）	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	3P
9位（5）	超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	3P

先月からはじまりました読者人気ワースト10。みなさまの勇気ある一票をお待ちしています♡

注目したいのは、人気ベスト10にも登場しているタイトルが、ワースト10にもランクインしていること。やはり、プレイしている人が多いほど、そのゲームに対して賛否両論の意見が出てくるんだろうね。

【読者の一言】

〈真サムライスピリッツ〉

●CPU難易度、激高すぎ。LEVEL1でも絶対、勝てないよ。特にミヅキは何十回コンティニューしたか分からないくらい、強すぎる…（泣）。

初芝真枝さん（千葉県）

〈餓狼伝説3〉

●前作の餓狼伝説スペシャルとくらべると、かなりつまんないじゃないかなー、なんて思っちゃいました。特にシステムがややこし過ぎるのが…。そのうえ秦兄弟の強いこと、強いこと。もうとほほって感じ。

PN／ジョリーン（栃木県）



投票理由のほとんどが激ムズというものだった『真サム』

累計ソフト人気ベスト50

順位（前回）	タイトル	ポイント
1位（1）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	4,737P
2位（2）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	3,815P
3位（3）	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	3,352P
4位（4）	リアルバウト餓狼伝説	3,091P
5位（5）	真サムライスピリッツ	2,504P
6位（7）	サムライスピリッツ 天草降臨	1,813P
7位（6）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1,736P
8位（8）	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,662P
9位（9）	餓狼伝説スペシャル	1,299P
10位（10）	餓狼伝説3	1,294P
11位（11）	サムライスピリッツ	980P
12位（12）	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	843P
13位（13）	天外魔境真伝	803P
14位（15）	風雲スーパータッグバトル	696P
15位（14）	パルスター	630P
16位（16）	龍虎の拳2	509P
17位（17）	メタルスラッグ	491P
18位（18）	NINJA MASTER'S	467P
19位（20）	わくわく7	461P
20位（19）	ワールドヒーローズパーフェクト	437P
21位（21）	パズルボブル	358P
22位（22）	ソニックウィングス3	333P
23位（22）	マジカルドロップ2	331P
24位（24）	ビューポイント	304P
25位（25）	餓狼伝説2	289P
26位（26）	ギャラクシーファイト	264P
27位（26）	BREAKERS	261P
28位（28）	ステークスウィナー	248P
29位（29）	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	239P
30位（30）	マジカルドロップIII	224P
31位（31）	超人学園ゴウカイザー	177P
32位（32）	ソニックウィングス2	168P
33位（33）	神凰拳	153P
34位（―）	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	148P
35位（34）	ステークスウィナー2	145P
36位（35）	風雲黙示録	106P
37位（36）	ファイターズヒストリーダイナマイト	98P
38位（37）	KOF'96 NEOGEO Collection	97P
39位（38）	ワールドヒーローズ2	83P
40位（39）	ビッグトーナメントゴルフ	77P
40位（53）	マネーアイドルエクスチェンジャー	77P
42位（40）	トップハンター	74P
42位（42）	餓狼伝説	74P
44位（41）	クロススウォードII	73P
45位（43）	龍虎の拳	66P
46位（44）	ダブルドラゴン	58P
47位（46）	NEO ドリフトアウト	63P
48位（47）	ワールドヒーローズ2JET	56P
49位（46）	ASOII	54P
50位（48）	ADKワールド	53P

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

6月版

初登場サムライRPGが大差で首位に！その余波か!? 天草降臨が再びランクイン!!

6月1日～6月30日

順位	タイトル	解説	ポイント	発売日
1	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 CD	ついに発売！ 初回プレスはピクチャーCDで、ステッカーがついたうえ、ナコルル目覚ましプレゼントなどの特典つきだ！	4,052P	'97. 6. 27発売
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD	オプション画面でオリジナルモードに設定すると、ゲーム中にランダムで4人のCPUキャラが挑戦者として乱入してくるぞ。	927P	'97. 3. 30発売
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル ROM	MASTER FIGHTER以上で、なおかつ1ラウンドも負けずにクリアすると、クラウザーを倒したあとギースが出現するぞ。条件はCD版も同じだよ。	436P	'97. 2. 28発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 NEO・GEO Colecion CD		382P	'96. 2. 24発売
5	ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝（限定版）CD		301P	'96. 6. 14発売
6	サムライスピリッツ天草降臨 CD		273P	'96. 12. 27発売
7	風雲黙示録 CD		175P	'95. 6. 16発売
8	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2 CD		144P	'95. 8. 25発売
9	パワースパイクスII CD		89P	'95. 3. 17発売
10	ダブルドラゴン CD			'95. 6. 2 発売

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店 06-643-0070
4号店 06-634-5820
7号店 06-634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

PS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	827P	'97. 6. 27発売
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	589P	'96. 6. 28発売
3	リアルバウト餓狼伝説	306P	'97. 1. 10発売
4	ステークスウィナー2	285P	'97. 5. 9 発売
5	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	214P	'96. 8. 30発売

SS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	779P	'97. 6. 27発売
2	マジカルドロップ3	683P	'97. 6. 20発売
3	わくわく7	596P	'97. 6. 20発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	482P	'96. 12. 31発売
5	ステークスウィナー2	229P	'97. 5. 2 発売

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードの売り上げを相対的に比較することはできません。

ゲーム用語辞典

編集部からの言葉

ゲーム用語がNF読者のゲーム生活において果たす役割はきわめて大きいと思われる。ゲーム雑誌において、それらはもはや必要不可欠なものであり、他人との会話においても頻繁に登場する。

これらゲーム用語の意味を知ることは、自身の知的水準を高め、そのことによって他人からの尊敬やあこがれを得ることができる。…かも知れない。

本書では、それら用語の現代においての意味および、漢字と読みを紹介している。

さらに、活字を敬遠しがちな現代人にも読みやすくするため、真面目な中にもユーモアを交えて解説してある。

最後に、本書の作成において、多大なご協力をしていただいた方々に、心よりお礼を申し上げる次第である。

本書のきまりと使い方：見出し語［漢字］意味

あ(ア)

「あ」は「安」の草書。「ア」は「阿」の偏。

アートオブファイティングりゅうこのけんがいでん［龍虎の拳外伝］：龍虎の拳シリーズの晩節を飾る作品。驚くべきことにロバートが主役。

あいうち［相打ち］：格闘ゲームにおいて、お互いの攻撃が同時に当たる現象。また、それによって、同時にノックアウトになること。

あいしてるぜ［愛してるぜ］：KOF'96パーフェクトファイルに収められている、草薙京のセリフの一つ。悶絶する女性続出。

あいごま［合い駒］：『将棋の達人』において、相手の飛車や角によって王手がかかった時などに、その飛車や角の駒筋に歩などを打って王手を防ぐこと。また、その駒。

あてみ［当て身］：本来の意味は打撃攻撃。①『斬紅郎無双剣』のシステム。相手の攻撃を受け止め、逆に攻撃を加えることができる。②ギースの必殺技。正式には当て身投げだが、俗にこう呼ばれる。初代餓狼のものは足払いもとれた。

アドベンチャーゲーム：コマンドを選択しながら進めていくゲームの総称。キャラクターの動きは少ない。Hなゲームはこの種類のものが多い。

あばれる［暴れる］：①格ゲーで、相手の攻撃を受けないようにするために、とりあえず何らかの技を出すという行動。②シューティングなどで、敵のキャラクターがパターン以外の予測不能な動きをすること。

アルティメットKO：『龍虎の拳外伝』で登場した前代未聞のシステム。体力が少ない時に超必殺技を食らうと起こる怪現象。一度食らうと過去の勝利のすべてをフイにしてくれる、天から降ってきた恐怖の大王。

あんち［安地］：安全地帯の略語。シューティングゲームで、敵の攻撃などが絶対に当たらない場所のこと。

い(イ)

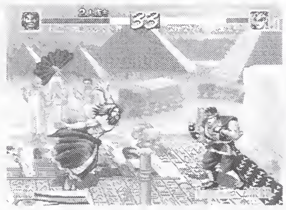
「い」は「以」の草書。「イ」は「伊」の偏。

いかり［怒］：①腹が立つこと。②ラルフとクラークが戦場を舞台に闘うアクションゲーム。現在ではKOFシリーズの一チーム。この場合、レオナやハイデルンが含まれることも。

いかりゲージ［怒りゲージ］：サムライシリーズ独特のシステム。このゲージがマックスになると、攻撃力の上昇、武器破壊技が使用可能になる、などのメリットがある。

イベント：①RPGやアドベンチャーゲームなどで遭遇する事件や出来事。②コスプレ大会やコミックマーケット、ゲーム大会などの行事。NF主催のものは千名を越える来場者があった。

いろもの［色物］：ゲームに登場するキャラクターの内、見た目が醜悪なものや、人間離れした特徴を持つものをこう呼ぶ。幻庵やラスプーチン。

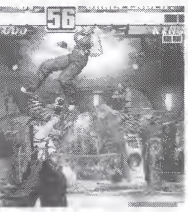


やっぱり色物といえばラスプーチン

う(ウ)

「う」は「宇」の草書。「ウ」は「宇」の冠。

うく［浮く］：①特定の必殺技などで、相手が空中に飛んでいる状態。おもに追い打ちがかけられる状態の時に使われる。②ゲームの雰囲気に馴染んでいないもの。「浮いたキャラクター」。



浮いた相手には追い打ちが確定

うけみ［受け身］：①相手からの行動を待って、自分からは何もしようしないこと。まぐろ（Hなことではない）。②格闘ゲームで、相手の攻撃でダウンさせられそうになった時に、そのダウンを回避するため、もしくはダメージを軽減するための動作全般。『KOF』の「ダウン回避」や、『天草降臨』の「クイック起き上がり」など。

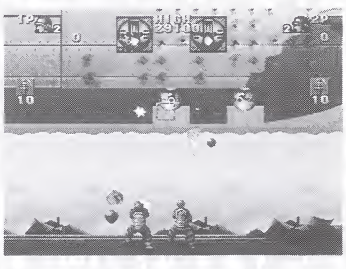
うちこみ［打ち込み］：麻雀用語の一つ。『雀神伝説』や『麻雀狂列伝』などで使用される。相手があと一つの牌であがる状況の時に、そのあがり牌を出してしまうこと。これをCPUにしてしまうと、ほぼゲームオーバーになる。もちろん脱いでくれない。

うらまわり［裏回り］：相手の頭上をジャンプで跳び越え、相手キャラのガード方向が逆になる瞬間を狙って繰り出す攻撃。

え(エ)

「え」は衣の草書。「エ」は「江」の旁。

えーきゅう［A級］：ある特定の連続技のこと。連続技が絶えることなく、相手が死ぬまで続くもの。しゃがみC→クラックシュート→しゃがみC→クラックシュート→…。



誰かクリアできるのか？ 激ムズゲームの『NAM』

エキスパート：①その道の達人。シューティングゲームでいえば『NAM』を、アクションゲームならば『あしたのジョー伝説』をクリアできるレベルの人。②ゲームの難易度設定の一つ。一番難しいレベルが「エキスパート」になっていることが多い。

えんごこうげき［援護攻撃］：①『KOF』シリーズのシステム。ダメージはなし。②2人同時プレイのゲームで、相棒を助ける行動。『戦国伝承』などで敵キャラのはめ攻撃を逃れるための手段。

お(オ)

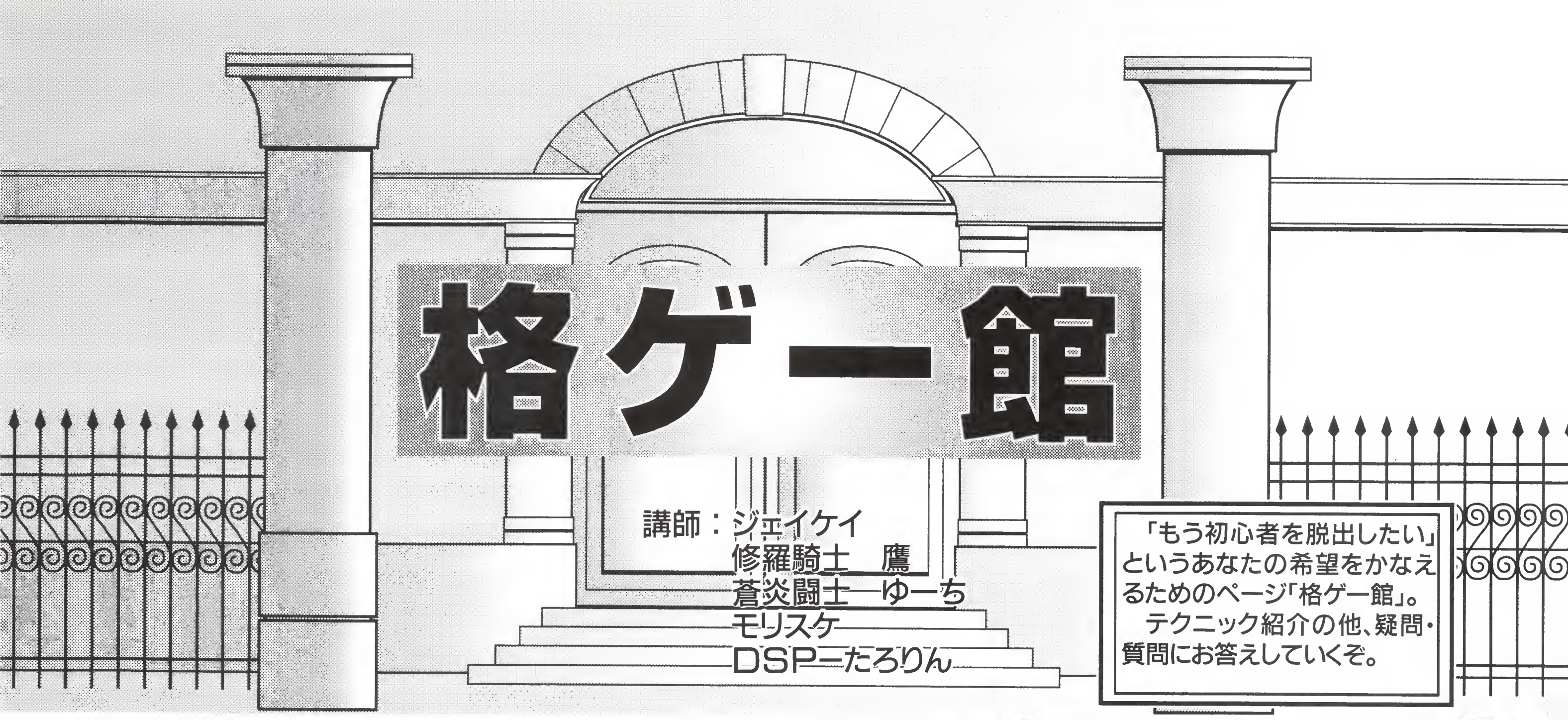
「お」は「於」の草書。「オ」は「於」の草書の偏。

オートガード：ガードの操作を人間がしなくても、攻撃を勝手にガードしてくれる機能。ネオジオでは『斬紅郎無双剣』で採用されている。

おいうち［追い打ち］：攻撃を与えたあと、当たり判定が残ったままの状態の相手にさらに攻撃をすること。A級、10割の友。

おきあがり［起き上がり］：必殺技などでダウンしたあと、そこから立ち上がるまでの行動。格ゲー初期には、この起き上がりに中パンチなどを重ねて、ガードしている相手を投げる「投げはめ」が流行した。

おわりぎわ［終わり際］：攻撃が途切れる瞬間のこと。このあと、スキができるのが普通。まれに、立て続けに攻撃がきて〝合掌〟ということがある。



格ゲー館

講師：ジェイケイ
修羅騎士　鷹
蒼炎闘士　ゆーち
モリスケ
DSP＝たろりん

「もう初心者を脱出したい」というあなたの希望をかなえるためのページ「格ゲー館」。
テクニック紹介の他、疑問・質問にお答えしていくぞ。

達人への道 修行　弐
連続技システム解析（後編）

初級者から上級者になるためのテクニックを紹介していくコーナー「達人への道」。今回は前回に引き続いて、連続技の解析をしていくぞ!

8月号では、連続技として最もポピュラーな「通常技→キャンセル必殺技」などを紹介したよね。今回は少し高度な連続技のシステムを紹介していこう。

●当たり判定を残らせる必殺技（通常技）→必殺技

普通、必殺技や通常技で空中にふっ飛んだ相手は当たり判定がなくなってしまい、空中に浮いている間に追い打ちをすることはできない。

しかし一部の必殺技や通常技の中には、相手に当たり判定を残らせたまま空中にふっ飛ばすことができるものがある。そして、当たり判定が残った状態で空中に浮いている相手に、必殺技で追い打ちをして連続技にすることができるのだ。追い打ちをする必殺技が、再び当たり判定を残らせる必殺技だったら…。

例えば『KOF'95、'96』の八神 庵の弱葵花。2発目のあと、鬼焼きやさらに葵花の1発目につなぐことができる。再度葵花へつなぐための条件は、弱葵花の1発目を空中でヒットさせるか、2発目の終わり際をヒットさせること。これを利用すればお手玉が可能になるのだ。

『RBS』のテリーのパワーチャージもその一例。しかもパワーチャージにはキャンセルをかけることができ、パワーダンクやトリプルゲイザーへつなぐことができる。

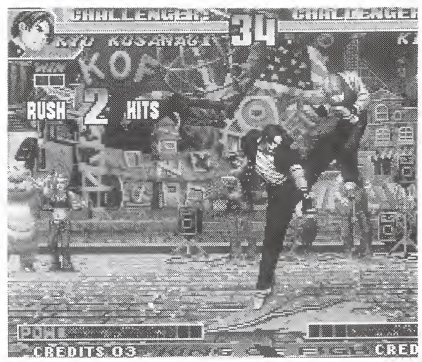
また『RB餓狼伝説』『RBS』では、空中で追い打ちができる必殺技が限定されている。当たり判定が残った状態でふっ飛んだ相手に、その特定の必殺技でのみ追い打ちが可能で、連続技として成立するのだ。

●システム上のもの

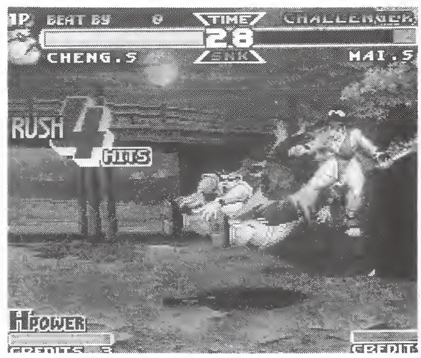
これはゲームのシステムとして最初から組み込まれているもので、餓狼シリーズのコンビネーションアーツ（アタック）や、『天草降臨』の14連斬、ダウンしている相手への追い打ちがこれに相当する。

例えば『RBS』のテリーならば、前述の「当たり判定を残らせる必殺技（通常技）→必殺技」と複合して、B、B、↘Cのコンビネーションアタックで浮いた相手に、ライジングタックルなどで追い打ちをかけて連続技にすることが可能。テリーに限らず他のキャラにも多数存在しているのは皆さんもご存じの通り。

また『天草降臨』では覇王丸の旋風裂斬のように、一部の必殺技などでダウンした相手に確実に追い打ちが決まるので、連続技として成立した。



'97の草薙 京の七拾五式 改で、浮いた相手に追い打ちができる。大蛇薙も入るぞ！



『RB餓狼伝説SP』のコンビネーションアタック。『餓狼３』から同様のシステムがあった。

このキャラを使え!

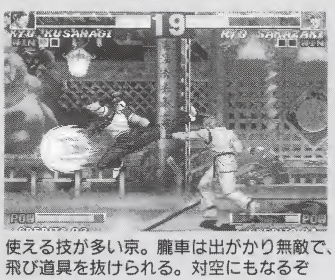
歴代ゲームの最強キャラとその戦法を紹介するというこのコーナー。

今回取り上げるゲームは『KOF'95』。最強キャラは七拾五式 改がらみの連続技が強烈な草薙 京クンだ。

主戦力は、出が早いうえにリーチも長いカウンター攻撃から、キャンセル強七拾五式改→強朧車という連続技。これだけで体力半分をゲットできるぞ。また、⬇↘➡+B～⬇↘➡+Dと入力することで、弱七拾五式 改からも追い打ちができるようになる。これを画面端で繰り返すと…。

もちろん、闇払いと鬼焼きを使って、跳ばせて落とす戦法を取ることもできるぞ。

超強力な連続技だけでなく、その他の技もバランスが取れているため、最強キャラといえるだろう。


使える技が多い京。朧車は出がかり無敵で、飛び道具を抜けられる。対空にもなるぞ

修羅騎士

タカの本番勝負

新装開店２回目

お題:KOF'97

**文:修羅騎士　鷹
&NF編集部**

編：ついに『ＫＯＦ'97』が発売されたんだけど、タカの第一印象はどんな感じ？

鷹：もっとやりたいなぁ〜、面白いなって感じかな。それはみんなと一緒だよ。

編：じゃあ、今回はエキストラと、アドヴァンストの２つのモードが選べるようになったけど、それについてはどう思う？

鷹：ん〜、いいのでは。それぞれ特徴があるし。

編：どうもエキストラの方が人気薄だけど…どうなの？

鷹：俺は動きまくりたいからアドヴァンストを選ぶことが多いけど、エキストラにも突進技とかに強い攻撃避け(投げには弱いけど)や、パワー溜めができるといった利点もあるよね。選ぶ人(スタイル)次第ってとこかなぁ。ゆーちはどう思う？

ゆーち：ちょ〜しコイてんじゃね〜ぞぉコラぁ〜！　(意味不明) まぁ、鷹や俺は流れを止めない対戦を実践できる緊急回避の方が自分のプレイスタイルを充分発揮できるし、対戦していて楽しく感じるね。でも、逆に攻撃避けで流れが止まるような対戦が楽しい、またはプレイスタイルを活かせるという人はエキストラを選ぶでしょ。だから今までと違ってモードが選べることによって、色々なプレイスタイルの人や今までＫＯＦをプレイしていなかったプレイヤーの人たちと対戦できるというところがポイント（ウリ）であり、楽しさだと思うよ。

編：あっ、熱い語りをどうも。では、今までのＫＯＦシリーズだと、キャラ性能のバランスがあまりよくなかったようだけど、'97はどう？

鷹：上下が縮んだと思うけど。だろジェイケイ！

ジェイケイ：聞いてくれよぉ。ジョーが強え〜んだよ！　見たいんだろぉ、俺の考えた連続技。鷹、ゆ。

編：ふ〜ん。（このあとジェイケイは悲しそうに去っていく）で、今回プレイしてみてどのキャラが面白かった？

鷹：京とちづるかな。

編：それはなんで？

鷹：ちづるは相手を翻弄できるとこ、京はいつも通りなんだけど、朧車と闇払いが復活してるやつもあるじゃん。朧車サイコー！

編：うむ、うむ。

編：最後だけど、タカは'97のどこが面白いと思った？

鷹：今はただ面白い。それだけで充分でしょ（笑）。

伝説の10割

体力ゲージを０にする連続技を紹介するコーナー「伝説の10割」。今回はＡ級連続技ならぬＡ級連続ガードを紹介。相手をガード硬直で固め続け、必殺技のけずりだけでダメージを与えるというものだ。

●『ＫＯＦ'95』アテナ：シャイニングクリスタルビット→シャイニングクリスタルビット…

画面端限定のＡ級連続ガード。シャイニングクリスタルビット（以下、ＳＣＢ）をＡＢＣＤ同時押しで強制停止〜直後にＳＣＢ、これを繰り返すだけ。ガードキャンセル必殺技で返される可能性はあるが、けずり量は半端ではない。

ＳＣＢ中に次のＳＣＢのレバー部分を入力後、ＡＢＣＤ、少し遅らせてＢＣ、という方法がやりやすいだろう。普通に入力しても出るけどね。

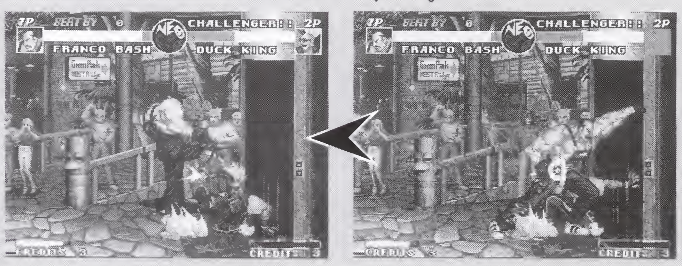


出の早い必殺技か無敵技を持たないキャラはかなりヤバイかも…

●『ＲＢ餓狼』フランコ：近距離立ちＣ攻撃（１段目）→キャンセルメテオタックル→メテオバックブロー→近距離立ちＣ攻撃…

画面端限定。ガードキャンセルができない状態ではまると脱出は不可能。メテオバックブローにつなぐタイミングを少し遅らせるのがコツ。

ステージによっては、障害物が壊れる時に連続ガードが崩れてしまうが、障害物が壊れていれば完璧。近距離立ちＣ攻撃をしゃがみＣ攻撃に変えれば、立ちガードで食らってリングアウトになる選択肢を相手に与えることができる。



バックブローを遅めに出すと、そのあとの間合いがより近くなる

続けて近立ちＣ→タックルが連続ガードに。全然けずれないけどね

格ゲー！目安箱

ＮＦ攻略陣が質問に答える！

Ｑ．ＮＦ攻略ライターの方にちょっと質問があります。４月号８ページの上にある山崎の36ヒット、あれってどうやるんですか？　つなげている技と、それを出すコツを教えて下され。

●ＰＮ／爆弾カパ吉（長野県）

Ａ．質問してくる人が多かった、ダック、山崎、クラウザーの多段ヒット写真。ちょっと時期遅れかもしれないけど、やり方を説明しちゃいます。

これは、４月号の９ページに書いてある「ダウン回避の弱点」を利用したもので、厳密にいうと連続技じゃないです。連続技を決めたあと相手にダウン回避してもらい、その終わり際に超必殺技（潜在能力）の投げ技を決めると、あのようなヒット数になるのです。

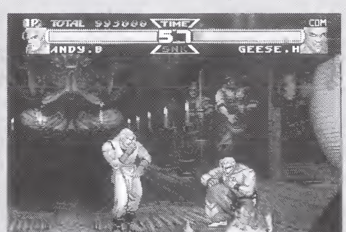
山崎の場合は、画面端で前方ジャンプＣ攻撃→ダッシュして立ちＡ×５、Ｂ、Ｃの連続技で８ヒット。直後にライン移動し、ダウン回避の終わり際をドリル（レベル４）でゲットすればプラス27ヒット。最後にへこましで追い打ちすれば合計36ヒットになります。

難易度は高くなく、難しいポイントは立ちＡ×５の目押しだけ。がんばって下され。

ゲーム万華鏡

少しの努力と少しのテクニックで見ることができるゲーム画面を紹介する「ゲーム万華鏡」。今回は『ＲＢ餓狼ＳＰ』から、気絶するはずのないギースステージでキャラクターが気絶してしまう現象だ。

６月号「ちょっと笑える怪現象!?」で、クラウザーを気絶させずに画面端の障害物を破壊したら、その後、打撃技を一切当てずに投げ技だけでクラウザーを倒す。すると次のギースが、最初の打撃技を当てた瞬間に気絶するぞ！



ギース気絶するの図。一見するとなんでもないように見えるけどね

コンシューマーハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

RBS大ブレイク!? 新作はイマイチ不振…

目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの熱い稼ぎの宴

今月も「RBS」が絶好調でした。アーケードではついに「KOF'97」が登場しましたが、家庭版ではまだまだ「RBS」がアツイ!

何度か問い合わせがあったのですが、CD版のチャンスファイトはハウスコアの対象外ですので、ご注意ください。「BREAKERS」は、まだちょっと不振…。連続技や必殺技の爽快感に燃えるこのゲーム、固定ファンはけっこういるらしいんですが…。今後はどうかな? ご応募、お待ちしています!

ちなみに、CD版のみのサバイバルモードとエキストラモードは、対象外になります。確認のため、応募の際には必ずオプション画面も録画してください。これは他のゲームでも同じですが。

そして「ニンジャマスターズ」ではついに1分台達成! これはスゴイです。お見事!

注目の新作「KOF'97」は、CD版の発売の翌月からの集計になりますので、夏休みのうちにゲーセンに通って、鍛練に励んでください。ハウスコアへの投稿も、忘れないでくださいね!

今月も、1つ注意点を。投稿の際には、申請書を忘れずに。ビデオテープにはさんであるのが好ましいです。封を切る時に、ついメモまで一緒に切ってしまった…なんてこともあるので。特に攻略法は、なるべくきちんと書くようにしてください。

今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

リアルバウト餓狼伝説スペシャル (テリー・ボガード)

まず、1人目の相手はテリーを選ぶ。ラウンド開始後、後ろに下がって様子を見てから前ジャンプで跳びこみ、ジャンプC攻撃→B、B、➡C、⬅C→キャンセルパワーチャージ→ライジングタックルの連続技を決める。

ダウンさせたら、起き上がりに立ちBを重ねてガードさせ、一瞬待ってCPUがガードを解いたところにB、B、➡C、⬅C→キャンセルパワーチャージ→ライジングタックルを決める。これを繰り返して気絶させたら、パワーゲイザーでとどめ。

クラウザーには開幕で強バーンナックルをガードさせ、立ちBからの連続技を決める。ギースは当て身を誘うパターンで。

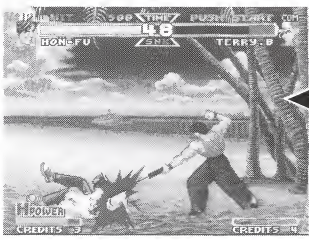
●人間の魂・岡山県

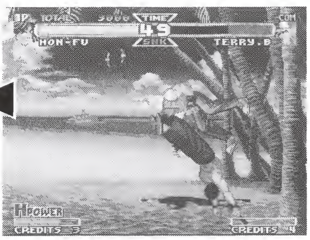
リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ホンフウ)

開幕は、跳びこみから連続技を決める。一度ダウンさせたら、起き上がりに跳びこみ、ジャンプ攻撃を空振りして着地と同時に投げ→トドメヌンチャク。これを繰り返す。

連続技を狙う時に、パワーゲージがたまっていたら、最後を爆発ジローにする。この技は潜在能力なみに得点が高いので、たとえパーフェクトを取れなくてもSSSが出る可能性が高い。

●Y・K・千葉県





ジャンプ攻撃空振りから投げを決めて…トドメヌンチャク。これの得点が非常に高いのダ

リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ジョー・ヒガシ)

投げパターンで、全キャラに対してSSSを取る。これだけではだいたい点数が決まってくるので、さらに、1ラウンドで取る得点をいかに上げていくかがポイント。

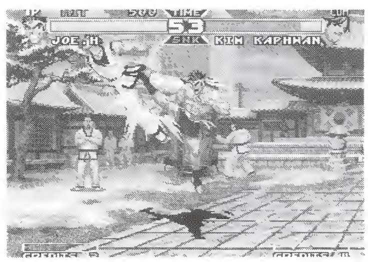
投げのあとのレバー⬇の追い打ちは、若干ダメージが高いので使わないようにする。

そして、30秒以内、9千点以上、かつパーフェクトならばSSSが取れる。

開幕でいきなり投げた方が得点が高いが、これでは安定しないので、対ラインしゃがみ攻撃で転ばせてからパターンに持ちこむ。

ただ、ずっと追い打ちなしの投げだと、場合によっては時間が足りなくなるので、臨機応変に追い打ちを使っていくことも大切。

●花蝶風月・大分県



おなじみのパターンだが、追い打ちしないのが新しい

リアルバウト餓狼伝説スペシャル (望月双角)

壁を破壊して気絶させ、超必殺技のいかづちを当てることが目標。

相手を画面端に追いこむまでは、B、B、➡C→キャンセル渦炎陣(→雷神愚)を使っていく。2回繰り返せば画面端までいけるはず。そのあとは、C、C、⬇C、⬇Cのコンビネーションを決めていく。相手がダウンした時に、相手の体力と相談して雷撃棍も使っていこう。

壁を破壊できたら、いかづちでとどめ。

ギース戦では、壁がないため気絶させることができない。そこで、相手の体力をギリギリまで減らし、起き上がりに直接いかづちを重ね、けずりで倒すようにする。

●SAS・愛知県

クラブ・ハウスコア ポイントランキング

1位	G・T・H・北海道	595Pts.
2位	M, Y-剣魂・千葉県	473Pts.
3位	SAS・愛知県	339Pts.
4位	10-KEY・東京都	336Pts.
5位	TOMOYA・神奈川県	317Pts.
6位	ママ・香川県	268Pts.
7位	橘ウキョ～・長野県	109Pts.
8位	KM☆GM・宮崎県	70Pts.
9位	人間の魂・岡山県	47Pts.
10位	花蝶風月・大分県	34Pts.

※ポイントはスコアの順位などに応じて、編集部で集計しています。

KOF'96

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ（餓狼チーム）	山口雄嗣・兵庫県	1,237,600	ALL
チームエディット（CD） ちづる、香澄、舞	SAS・愛知県	1,523,600	ALL
チームエディット（カセット） テリー、アンディ、クラーク	自衛隊野郎T・愛知県	1,173,500	ALL
サバイバーモード（スコア） テリー・ボガード	M, Y—剣魂・千葉県	1,020,200	ALL
サバイバーモード（タイム） レオナ	RSD・東京都	4'09'42	ALL

ニンジャマスターズ

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
カムイ	SAS・愛知県	1'57'89	ALL
蘭丸	TOMOYA・神奈川県	2'21'36	ALL
サスケ	SAS・愛知県	2'36'02	ALL
天和	M, Y—剣魂・千葉県	2'54'08	ALL
ゴエモン	TOMOYA・神奈川県	3'00'57	ALL
信長	SAS・愛知県	3'03'41	ALL
ナツメ	SAS・愛知県	3'07'01	ALL
雲仙	TOMOYA・神奈川県	3'10'26	ALL
鴉	TOMOYA・神奈川県	3'11'38	ALL
霞	TOMOYA・神奈川県	3'14'36	ALL
鳳凰	TOMOYA・神奈川県	3'47'05	ALL
雷牙	TOMOYA・神奈川県	4'08'76	ALL

BREAKERS

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ピエール・モンタリオ	橘ウキョ〜・長野県	17,155,200	ALL
李　刀龍	M, Y—剣魂・千葉県	17,142,600	ALL
ティア・ラングレー	橘ウキョ〜・長野県	17,068,100	ALL
神威　翔	橘ウキョ〜・長野県	17,021,500	ALL

クラブ・ハウスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間の集計とします。乱入は無効。
●ハードはNEO・GEO、NEO・GEOCD（CDZ）のどれでもOKです。
●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。
①ゲームタイトル(とハード)
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数(何人目までいったか)
⑥あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム
●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にあるVTR、または写真を同封してください。ゲーム名の下に＊印があるものは、VTRのみ集計いたします。
●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容の録画されていないものは集計できません(コンティニューや乱入していないかの確認ができないため)。
●ゲームランクは不問ですが、ラウンド数などは初期状態で。
●以下のゲームを対象とさせていただきますが、申請数にかたよりが見られますので、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。
①リアルバウト餓狼伝説スペシャル＊
②サムライスピリッツ天草降臨＊
③ニンジャマスターズ＊
④神凰拳＊
⑤KOF'96＊
⑥パルスター＊
⑦BREAKERS＊
●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先まで。
●締切りは毎月末日、発表は2ヵ月後発売の誌上にて。
〒112　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」係

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ジョー・ヒガシ	花蝶風月・大分県	1,933,600	ALL
ギース・ハワード	人間の魂・岡山県	1,866,600	ALL
不知火　舞	G・T・H・北海道	1,864,400	ALL
アンディ・ボガード	G・T・H・北海道	1,861,800	ALL
ホンフゥ	Y・K・千葉県	1,860,100	ALL
秦崇雷	G・T・H・北海道	1,846,000	ALL
テリー・ボガード	人間の魂・岡山県	1,835,900	ALL
裏タン・フー・ルー	ママ・香川県	1,815,700	ALL
タン・フー・ルー	SAS・愛知県	1,808,500	ALL
ボブ・ウィルソン	SAS・愛知県	1,807,300	ALL
ダック・キング	M, Y—剣魂・千葉県	1,795,000	ALL
ローレンス・ブラッド	SAS・愛知県	1,783,300	ALL
山崎竜二	SAS・愛知県	1,766,500	ALL
キム・カッファン	ママ・香川県	1,760,300	ALL
ブルー・マリー	G・T・H・北海道	1,756,700	ALL
ビリー・カーン	G・T・H・北海道	1,756,600	ALL
秦崇秀	G・T・H・北海道	1,732,000	ALL
望月双角	SAS・愛知県	1,729,000	ALL
裏アンディ・ボガード	G・T・H・北海道	1,714,400	ALL
裏ビリー・カーン	G・T・H・北海道	1,656,400	ALL
フランコ・バッシュ	ママ・香川県	1,628,600	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	SAS・愛知県	1,586,300	ALL
裏ブルー・マリー	M, Y—剣魂・千葉県	1,560,700	ALL
チン・シンザン	ママ・香川県	1,457,400	ALL

サムライスピリッツ天草降臨

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
服部半蔵	人間の魂・岡山県	2'24'63	ALL
橘　右京	G・T・H・北海道	2'37'41	ALL
ガルフォード	G・T・H・北海道	2'48'08	ALL
柳生十兵衛	G・T・H・北海道	2'48'75	ALL
天草四郎時貞	G・T・H・北海道	2'49'27	ALL
タムタム	G・T・H・北海道	2'53'16	ALL
首斬り破沙羅	M, Y—剣魂・千葉県	3'03'54	ALL
シャルロット	G・T・H・北海道	3'07'40	ALL
覇王丸	Y・K・千葉県	3'08'56	ALL
風間蒼月	RUN・東京都	3'12'80	ALL
花諷院骸羅	G・T・H・北海道	3'17'88	ALL
風間火月	M, Y—剣魂・千葉県	3'21'19	ALL
緋雨閑丸	G・T・H・北海道	3'22'20	ALL
千両狂死郎	G・T・H・北海道	3'24'59	ALL
ナコルル	M, Y—剣魂・千葉県	3'25'46	ALL
リムルル	G・T・H・北海道	3'36'95	ALL
牙神幻十郎	M, Y—剣魂・千葉県	3'50'56	ALL

神凰拳

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
紊天	10—KEY・東京都	2,106,800	ALL
孫悟空	10—KEY・東京都	1,818,600	ALL
スサノオ	10—KEY・東京都	1,786,800	ALL
イグレット	10—KEY・東京都	1,762,200	ALL
チチ・ネネ	10—KEY・東京都	1,760,700	ALL
ルシファー	TOMOYA・神奈川県	1,755,400	ALL
シーナ	10—KEY・東京都	1,711,300	ALL
弁財天	TOMOYA・神奈川県	1,709,100	ALL
酒天童子	10—KEY・東京都	1,674,500	ALL
ベヒモス	10—KEY・東京都	1,672,000	11人目
イーリス	10—KEY・東京都	1,653,800	ALL

パルスター

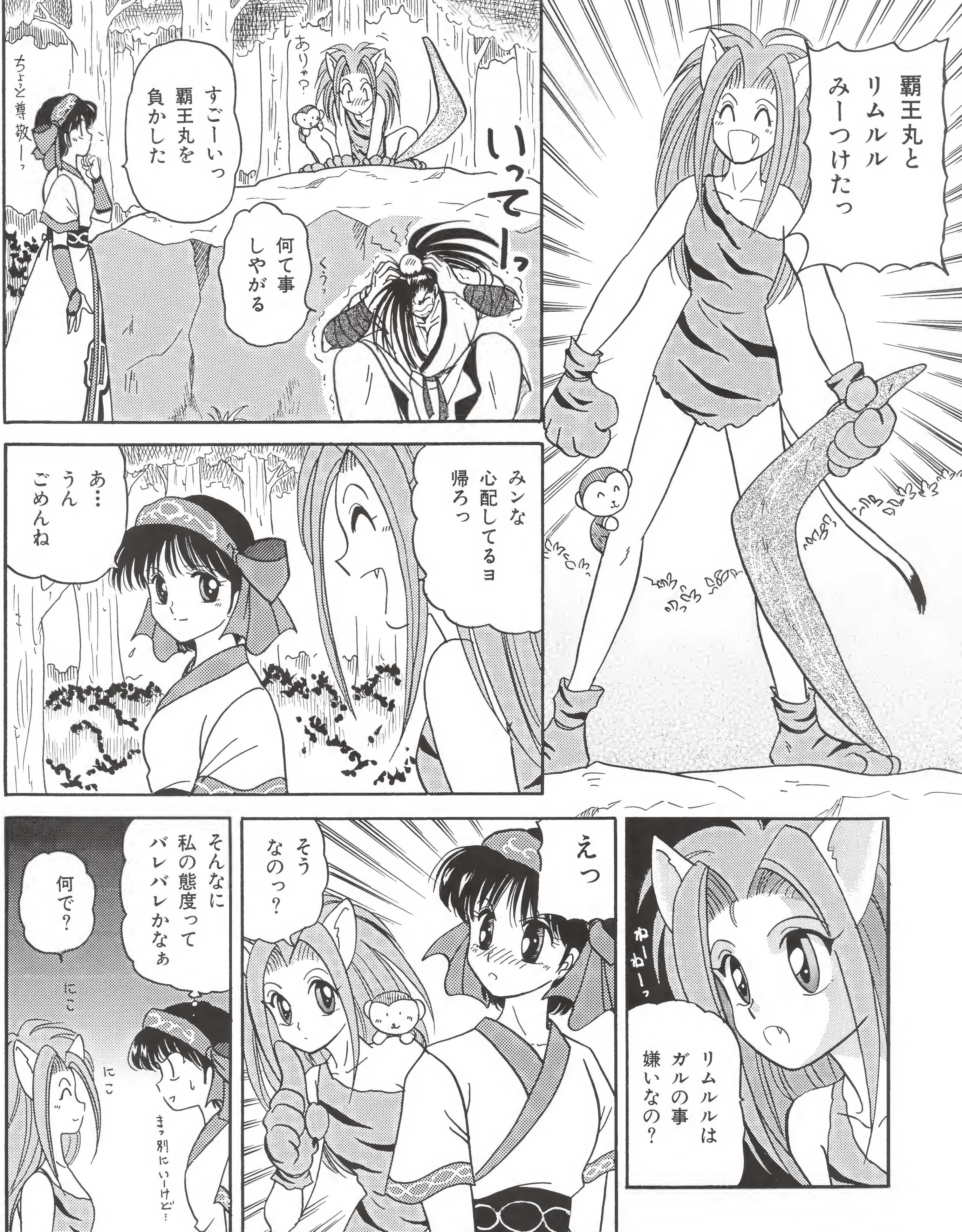
プレイヤー	スコア	備考
10—KEY・東京都	5,091,210	ALL


私の剣は
迷いの剣…
サムライスピリッツ
カントリーロード
雪伝
Presented by 島津わか乃
覇王丸の
いうとおりかも
しれない…
カムイコタンを守る為
ナコルルねえさまの
力になる為…
でも本当は
どうやって私の力を
使っていけばいいのか
よくわからない…
里を飛び出したの
だってねえさまと
イナズマ忍者を
遠ざける為
だったもの
ポン
じゃあ
お前さんが本当に
やるべき事を
見きわめるのが
この旅の目的だな
あ…
…うん
そうだね

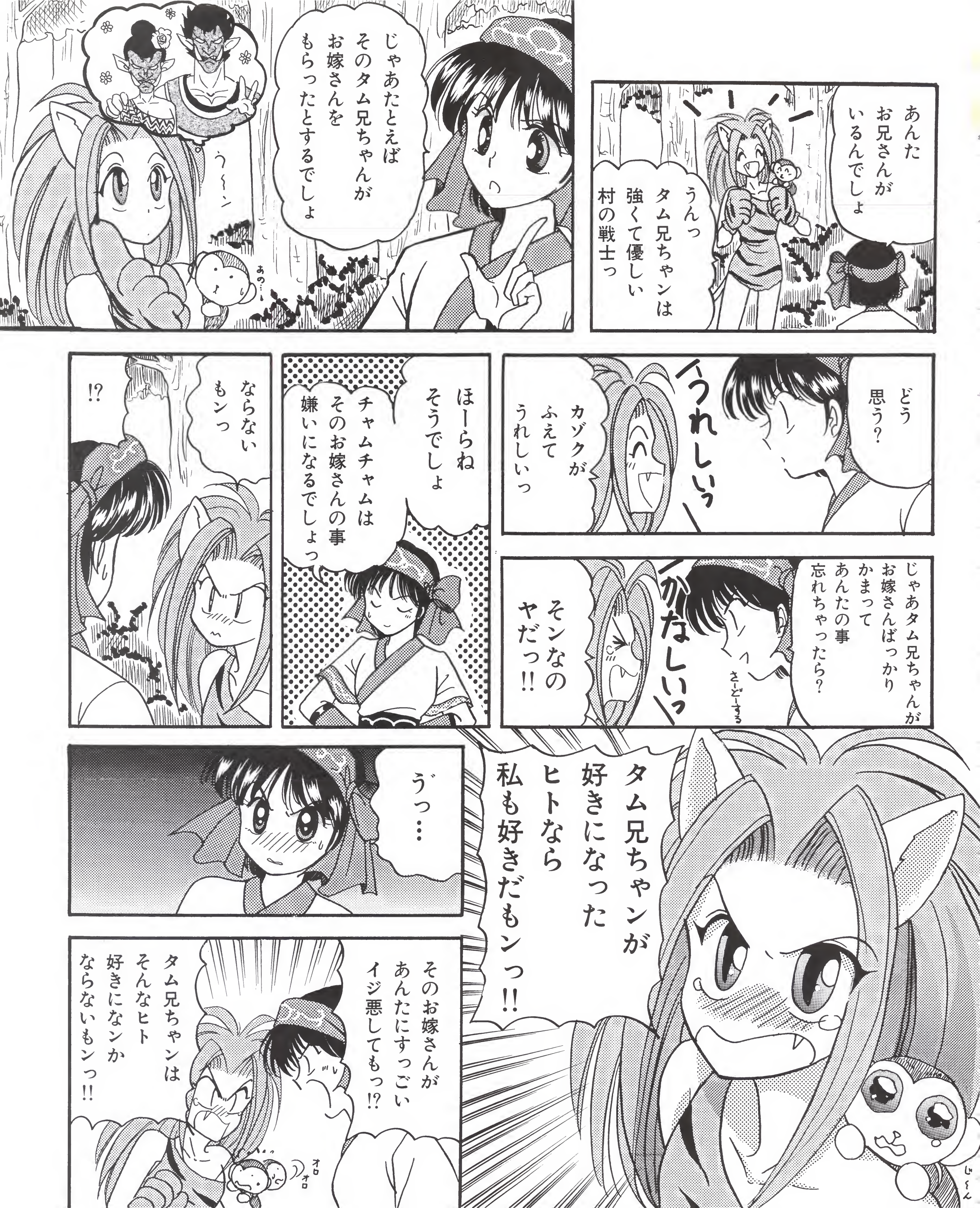

ところで
覇王丸は何で
ねえさま達といっしょに
いくの？
あー
それはだな
色々あるんだが
あいつの村に伝わる宝珠が盗まれてな
以前2つあった内の1つはあいつの兄が
取りもどしたんだが
俺のつれの
チャムチャム
な…
みゃおぅ♪
あの
ジャングル娘
の事ね
その宝珠の力をもって
邪悪な力を駆使せんと
するヤツがいるのさ
チャムチャムは
戦士である兄にならい
奪われた宝珠を
取りもどす為に
1人でこの国に
やってきた
昔の知り合いに
あいつの事
頼まれちまってよ
何やらワシは
顔が恐いと
嫌われとる
ようでな…
むぅ？
ふーっ
まおかげで
軍資金にゃ
困らねー
けどなっ
あの娘には
そんな事情が
あったんだ…
とにかく手がかりが
なんもないもんで
もしやナコルルが
何か異変を感じとって
ないかと思ってな
俺達はカムイコタンを
目指したんだ
確かに
ナコルルねえさまは
邪々しい気を
感じ取ってたよ


それにしてもお前さん何だってあんなにガルフォードの事を嫌ってんだ?
あいつはいいヤツだぜ
…そんな事知ってるよっ
私があのイナズマ忍者の事気に入らないのは
あいつがナコルルねえさまの事好きだって事だよっ
そいつはしょーがねーなっ
覇王丸だってナコルルねえさま達と旅をするって事は
つまりはより強い者と戦ってみたいって事でしょ
たとえそれが
鬼や魔物のたぐいでも
そのとーりっ!!
自分がどれくらい強くなれるか知りたいんだね
この刀と拳1つでな
ぐっ
そんな事ばっかりしてるとそのうち相手がいなくなると思うけど
覇王丸恐いもん


そーだな
もしも俺の周囲に
相手がいなくなっちまった
その時は…
外の国に出むいて
もっと色々なヤツらと
戦ってみたいねぇ
広い世界にゃ
スゴイヤツらが
大勢いるんだ
ろうからな
あっきれたっ!!
覇王丸って
本当に
ケンカバカ
なんだねー
いーじゃねーか
広い世の中
こんな大バカ者が
1人くらいいたってよ
…えー
うーん
女のカンってヤツ…
こーゆー人
好きになると
苦労しそうな
気がするなぁ
ブンッ
むっ
ガッ
ガッ
おうっ!?
ごつ
おっ



覇王丸と
リムルル
みーつけたっ
ありゃ?
いってーっ
すごーいっ
覇王丸を
負かした
ちょっと尊敬ーっ
何て事
しやがる
みンな
心配してるヨ
帰ろっ
あ…
うん
ごめんね
えっ
わーわーっ
リムルルは
ガルの事
嫌いなの?
そう
なのっ?
そんなに
私の態度って
バレバレかなぁ
何で?
にこ
にこ
まっ別にいーけど…


あんた
お兄さんが
いるんでしょ
うんっ
タム兄ちゃんは
強くて優しい
村の戦士っ
じゃあたとえば
そのタム兄ちゃんが
お嫁さんを
もらったとするでしょ
う～ン
あの…
どう
思う?
うれしいっ
カゾクが
ふえて
うれしいっ
じゃあタム兄ちゃんが
お嫁さんばっかり
かまって
あんたの事
忘れちゃったら?
かなしいっ
さーどーする
ソンなの
ヤだっ!!
ほーらね
そうでしょ
チャムチャムは
そのお嫁さんの事
嫌いになるでしょっ
ならない
もンっ
!?
タム兄ちゃんが
好きになった
ヒトなら
私も好きだもンっ!!
うっ…
そのお嫁さんが
あんたにすっごい
イジ悪してもっ!?
タム兄ちゃんは
そんなヒト
好きになンか
ならないもンっ!!
オロオロ
じ～ん


ぐっ
なっ…何よそんな事わからないじゃないっ!!
もしもそんなイジ悪なヒトだったらチャムチャムそのヒトの背中にゲジゲジとクモ入れてやるモンっ
ぶぅっ
うわ〜んっ
あんたなんかに私の気持ちなんてわからないのよーっ
リムルルがイジワルするーっ
ずきずき
何やってんだか…
まあみなさんこんな所にいたんですか
心配したよー
ガサ
ガサ
……
……
あっナコルルねえさま
ぐすっ…
おうお前達もきたのか
はっ
す…すみませんうちのリムルルがまた何か…
ペコ
いやこのタンコブは関係ねーよっ
はっはっはーっ



今年の夏はサムスピRPGにレッツトライ!! しかしRPG初心者の私は無事ゲームを進められるのでしょうか…。（わか乃）

つづく

読者投稿による創作ストーリー

今回の主人公はオロチ八傑集四天王の一人ゲーニッツ。過去に彼は命令に従い自分の一族、そして母親を殺してしまう。自分の死期を悟った時、彼の胸に去来するものは…？幻想的な雰囲気に包まれた悲哀ただようお話です。

登場キャラ



ゲーニッツ：オロチ八傑集四天王の一人。「吹き荒ぶ風のゲーニッツ」の異名を持つ。

A PUPPET

★PN／黒坂雷龍

「召されるのです、天へ」

20数年前、少年がぽつんと一人闇の中を歩いていた。

彼の歩く道程は、かつては木々が生い茂る美しい森であった。

しかし、今は鋭利なもので切り裂かれたかのような、見るも無残な姿をさらしているだけだ。

はるか彼方の空は、紅い炎を噴いている。

少年の身体はなぜか濡れていた。だが、それを気にしていないのか、ひたすら歩いていた。ある目的の場所にいくために。

たどり着いた先はあきれるぐらい広い屋敷だった。俗にいう「幽霊屋敷」そのものである。

少年はためらうことなくその中に入った。

そこには黒いローブを羽織った老婆がロウソクを持って立っていた。

「……」

老婆は少年の顔を見ると、ついてこいというように、きびすを返した。

老婆が導いた先は、広大なバラ園だった。

朝露を着飾った花たちは、人を惑わせてやまない。美しいその身を守る棘のせいか、まわりのものを殺して食する食肉植物かのように見えた。その中でそっとたたずむ男もまた同じように…。

「風の香り…、ゲーニッツかい？」

男が優しく微笑んだ。

「はい」

ゲーニッツと呼ばれた少年は少し目を閉じた。

指先で花びらを摘みながら男は語りはじめた。

「綺麗だろう。いつも我の心を満たしてくれる、この子たちは…」

次の瞬間、男は今まで弄んでいた花を握りつぶした。

「本当に綺麗だぁ」

穏やかな声と、引きつった口許が同時に生まれる。

「貴方の方が、お綺麗ですよ」

冷ややかな声がゲーニッツから発された。感情をもたない、ただ冷たいだけの声。

男がゆるりと目を上げた。

「お前の方が…」

男は音もなく近づく。

「いいや、今のお前の方が綺麗だよ。紅が映えて」

ぞくっとした悪寒が背を走るのをゲーニッツは感じた。なんともいえない震え、恐怖。

男はクスリと笑うと、元の場所に戻り、先ほどまでとはうって変わった凄味のある声でゲーニッツに問いかけた。

「殺したかい、あの者たちを…」

ゲーニッツはひざまずき、深々と頭を垂れた。

「オロチ八傑集四天王が一人〝疾風のクリス〟、他一族総勢309名抹殺いたしました」

「そうか、よくやった…」

男はさらに言葉を続けた。

「我がさぞ憎いだろう？」

「いいえ」

「我はお前の母と一族を殺せと命令したのだぞ。お前自身の手で」

「いくら自分の一族で、それが母親だとしても、貴方の命令に背き、貴方を殺害せんとしたものは私の敵です」

「そう」

どこからか甘い香りと、それに乗って優しい曲が聞こえてきた。

それとともに自分の意識が消えていくのを、ゲーニッツは感じた。そんな彼を流れてくる曲が子守歌のように優しく包んでいく。

コレハナニ？
アナタダレ？
ヒトゴロシ！
キレイネ
ダイジョウブ？

なんで

ドウシテ？

ウラギリ者！

殺シテヤル！

いやだ

黒い血

白い羽根

鳥？

違う

あれは…オロチ

母様、またお話聞かせて

（……）

なんで、どうして？

（……）

そんなの悲しいよ

（……）

僕、守るよ。何があっても

（……）

母様だって守ってあげる

（……？）

うん！

さまざまな色彩を持った光が、床を一枚の絵図に変える。その中心に、男が一人横たわっていた。

「ここは…」

ゲーニッツは目を覚ました。横たわった状態で、今自分がいる場所を探ってみた。

そこは彼が住み着いていた教会だった。

「夢、か…」

起き上がると、身体に汗で湿った牧師風の服がまとわりついた。

しかし、そんなことよりも彼の心を支配していたものは、なぜに今頃こんな夢を見たのか、である。

あんなにもくだらなくて、ばかげた過去が、今となって甦ってくるなんて。語り話にもならない。

嘔吐感にも似た嫌悪感。

そんな彼を見透かしたかのように、風が勢いよく吹きつけてきた。今まで無色の光を通してきたステンドグラスが、その衝撃によって派手に砕け散る。

ゲーニッツはとっさに、音のした方を見た。罪人として処刑されたキリストと、そんな彼を慈しむように抱くサンタ・マリア。そして、2人に巻きつくように蠢くヤマタノオロチ。

不意に目頭が熱くなる。意識なく、嗚咽が漏れる。

「母様」

幼い子供のように、天に昇った母に話しかける。

「命令で、人を殺しにいきます。貴女の時のように」

自嘲気味の声。

「もし、死んだら…、もし私が死んだら！」

懇願するような、哀願するような声。

「――――？」

声にならない声。口許だけが動いた。笑顔。

「お前、もしかして」

草薙　京が何かいっている。けど、そんなことはどうでもいい。ああ、ようやく私も…。

「お別れですね」

そう、この世界からも。

ねぇ、母様。

「いい風が、吹いてきました」



募集要項

ネオジオのゲームやキャラを題材にしたオリジナルストーリーを募集！

字数は13文字×200行程度。タイトル、PN、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、次の宛先まで送ってね。

採用者には、NFサービス部提供の賞品をプレゼント!!

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「読者創作ストーリー」係

イラスト/RURU

※ストーリーは実際のゲーム設定をもとに、独自に創作展開しています。

クロスワードパズル

1		2	3	E		4		5		6		
A		7	B		8 L					M		9
10				H		11	12		13		14	
		15			16 D					17		
18	19		20	21		22			23			
24	O	25		26			27	28				
		29		K		30			31		32 C	
	33			34	35			36		37 J		
38	I				F		39 G			40	41 N	
	42			43				44	45		46	
47		48					49		50	51		
52	53					54		55		56		57
58							59 P					

まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。

そしてA～Pの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。

正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。

応募待ってまーす!!

今月のヒント

種類はコーヒー、いちご、フルーツなど。
市販品は一般的に120度～150度で1～3秒殺菌される。

タテのカギ

1 HERE COMES A NEW ○○○○○○
2 地中の土砂などの隙間に溜まっている水
3 へたな医者
4 人の乗る車などについでに一緒に乗る事
5 主に金属で出来た横笛
6 鬼は頭に○○があります
9 ゲーニッツの趣味
12 欧州。○○○○○大陸
13 苦しい戦いをする事
14 推しはかって知る事
17 昼食。お子様○○○
19 コイに似た淡水魚。ひげはない
21 真ん中。最中
25 庵の大切な物、最新版。
28 ○○○○○○○○のベース謝肉祭。リオの○○○○○
30 財産、資源
31 悪賢いこと。○○休み
33 サカザキ一家の格闘スタイル。極限流○○○
35 マジドロIIIからの新モード。○○○○モード
37 盤の上に黒と白の石を交互に置き、囲み取った場所の多さを競うゲーム
41 悲劇的な結末。○○○○をむかえる
43 客が多い事。○○○○満員
45 橘 右京は○○の病をわずらっている
47 大声を出す事
49 血のつながりがないのによく似ている事。他人の○○○
51 処理できない。○○○に負えない

ヨコのカギ

1 神楽ちづるの飼っている文鳥の名前
4 ブルー・マリーの好きな食べ物。日本語では牛丼
7 評判や人気が高くなる。○○が上がる
8 屋敷や庭園などの出入り口
10 水を冷やす機械
11 ダック・キングの特技。アメリカン○○○○
14 紙幣
15 ○○の上にも三年
16 アンディの得意スポーツ
18 自分自身の才能に自信を持ち、誇る事
20 三種の神器の一つ、『○○の鏡』
22 木に空いた穴の事
23 知識を人に示す。○○○○をたれる
24 家が揺れて音がする事
26 スペインの画家。シュールレアリズムに一時期を画した
27 刀や弓の握る部分
29 主に平安時代に行われた鬼を追い払う儀式。おにやらい。今の節分
30 黄玉。11月の誕生石
32 現在の和歌山県と三重県南部にあたる地域の旧国名
33 勝負事にものを出しあい、勝った方がもらう事
34 '97では父を探すため再び失踪。藤堂○○○
36 一塁の次
38 シェルミーの出身地
39 駅前留学
40 ↑↓麺類
42 ニワトリの羽根のつけ根の肉
43 マチュア&バイスは○○○八傑集
44 世の中に広まる事
46 危ぶんで恐れる事。不安
48 過去の事を思い出す事。○○○○にふける
50 言葉を集めて一定の順に並べ、その意味などを解説した書
52 ある原因から導かれた結末
54 夏の終わりの海で泳いでいるとコレにさされやすい
56 ↑↓ミクロ
58 今年のKOFに初参加、ネコが嫌いなフリーエージェント
59 '97でキム先生のチャン、チョイ更生ドキュメント番組の追跡取材期間は

7月号の答え

ラ	イ	ブ	ツ	ア	ーB		ワ	イ	ラ	ーL		オ
イ	チ	ロF		ナN		ハM	リ		イ		マ	イ
バ	ザ	ー	ル		タ	チ	バK	ナ	ウ	キ	ヨ	ウ
ル		カ		ブ	キ		シ	キ	ンJ		イ	チ
	イ	ー	ブ	ン		イ		ウ		ナ	ノD	
テ	コ		カ	ツ	フA	ア	ン	サ	ケ		モ	トH
イ	ン	コ		ウ	カ	イ		ギ		ヨ	リ	
ン		ブ	リ		ク	ヌ	ギ		エ	ミ		ナI
ク	ン	ジ		シ	テ	キ		リ	ン	ゴ	ア	メ
ルC		ユ	ウ	カ	イ		ア		カ	タE		ク
ス	ダ	ツG		ツ		キ	サ	ラ	ギ	エ	イ	ジ
タ	バ		フ		サ		モ		ン		エ	ゾ
ー		ダ	イ	ニO	チ	シ	ヤ	ナ		チ	ジ	ク

0

7月号のクロスワードパズルのA～Oを順に並べると、

フールノタロットナンバーハナニ

と、なります。

あにょーん。というわけで、数字は0。フールはもともとナンバーのないカードで、0は後世つけられたものなのだ。

7月号のクロスワードパズル当選者

(敬称略)

野木森智和・大阪府／渡辺友梨・福岡県／佐々木勇登・秋田県／青木聡子・茨城県／谷国賢典・山口県／那須田香織・静岡県／石井康正・千葉県／日比野美歩・愛知県／青柳端子・東京都／河野兼治・大分県

応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「9月号クロスワード」係

締切りは9月9日(必着)発表は11月号誌上。正解者の中から10名にネオジオグッズをプレゼント。

Welcome To PaoPao Cafe!

読者通信欄

パオパオカフェへようこそ!

ありがとうママパパ

コーナー名の意味が分からない、そんなこたぁいいっこなしだ! このコーナーでは日々の生活で起こったおもしろいできごとなどを大募集しています!

やったねCDZ購入! ソフト不足も解消だぁ

やったー! 買いましたCDZ!! これで一気にソフト不足も解消だぁ。

今まではカセット派であったため、いろいろ不満な点もあり、ついつい無茶な要望を投書したこともありましたが、全部忘れて下さい。

いまさらながら、このCDZ、思った以上の性能で驚いております。一番のネックと考えていたロード時間がほとんど気になりませんし、本体もコンパクトでかっこいいし、ソフトは安いし、龍虎外伝がやっとできるし、嫁さんは怒るし…いいことずくめでおべちょーます(出雲弁)。

さぁ、カセット一本買うのに勇気をふりしぼっているあなた、今ならまだ間に合います。思い切ってCDZにチェンジしてみませんか? 絶対お得だよ。

●PN/ガードナー(島根県)

編:う〜オイラもカセットしか持ってないカセット派なんで、なんだか考えさせられるなぁ…っていうか欲しいぞ、CDZ!

KOF'97も出ることだしここはカセット派の諸君、CD派に乗換えるいい機会かもしれないねぇ。

やっぱし、ソフト一本買うお金でハードが買えるというのは…つらいよねー(涙)。

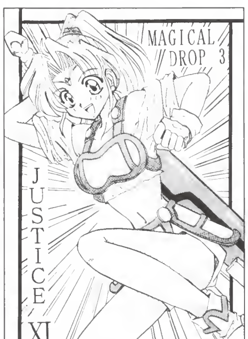
いってきました! ユキ声優のオーディション

いってきました! 6月15日のヤクルトホール「草薙京の恋人・ユキ声優オーディション」の観覧!! 午後1時開場だったので10:45頃にヤクルトホールに着いたのですが、整理券番号は106。う〜入れるかなぁと心配になっちゃいました。

1時になり番号順に並んで、いざ入場!! まわりのみんなのボルテージが上がっていくのが分かりました。階段を昇るのも次第に駆け足になっていき、急いで席に座ると、KOF'95のキムステージの音楽が流れているのに気がつきました。

そして、いよいよSTART!! 総勢16人のユキちゃん、みんなかわいくて誰がユキちゃんになっても不思議じゃないと思いました。

結果は、私も投票した小島



●PN/倉長行矢(福岡県)
可愛いジャスティス、ありがと♡ メーカーさんに聞いたところ、この娘の服は短パンらしいゾ♡



●PN/江戸川尹(千葉県)
お待ちかね! 夏はKOFの季節デス。ゲーセン通って、プレイしまくってくれい! 燃えるぜ♡

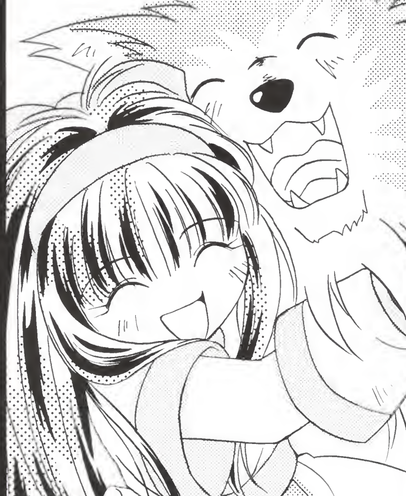


●PN/軽井澤猛(埼玉県)
お美しいシャル様♡ 羽根が似合ってますにゃあ。本命は幻十郎だとか…シャル様だと思ってたよ。



●PN/海老天花子(東京都)
うっわイカすーっ!! このシリアスっぽいのに笑えるところが、何ともいい味出してるよね〜!

PaoPao賞

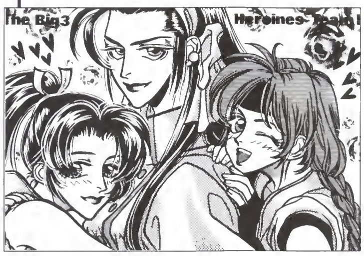


★PN/丑三酉丸(奈良県)
うきゅー可愛いっ!! こういうほのぼのしたイラストって、心がなごむよね〜。幸せな気分になれたよん♡



●PN／霜月はじめ（熊本県）
夏はスイカと花火の季節だねっ！　仲よさげな兄妹がいい感じ。一緒に夕涼みした～い♡　てへ♡

●PN／銀河美男（愛知県）
今年のエディットチームかな？
ユリを女性格闘家チームに戻して、オヤジ復活希望！　…ダメ？





●PN／KAMLO（大阪府）
これってお好みキャラ大集合なのかにゃ？　ひそかにカエルまでいるのがいいなあ♡　てへ。



●PN／さかくら弥月（大阪府）
やっぱ自分でやらんと！　パズルはハマるよ～。アーケードでもSS版でも、とにかく挑戦してね♡

朋子さんが優勝!!　野中さんに「日本一のカップルになりましょう」といわれてました。うーん、うらやましいです。

審査集計中のゲスト声優さんによるイベントは、とっても楽しかったです！　野中京による「ためらいを焼き尽くせ！」。もう幸せで声が出なかったです。手が真っ赤になるほど手拍子しました。

'97アテナ役のゆきなちゃん、かわいかったです。もっと彼女のお話が聞きたかったな。NFさま、彼女のインタビュー記事をぜひ!!

生駒マリーのブルースはめちゃめちゃかっこよかった！　もう聞きホレてしまいました。それと、野中京&安井庵の〝夕陽と月〟。野中さんのパートでは照明が赤、安井さんは青。まるで夕陽と月のようで…はぁ～かっこよかった。

つくづく声優さんのお仕事って大変なんだなと思いました。もう役者さんといっても過言じゃない。歌って踊って、DJしたり、もちろん声のお仕事もありと、もう「声優」と「俳優」の区別がなくなってるような気がします。

その中にユキちゃんが入っていくんですね。でもネオジオ声優さんたちとだったら、きっと楽しく仕事ができるんじゃないかと思います。ユキちゃん頑張れ！　キミだったら、京サマの恋人でも許せちゃうよ。

京サマ、恋人がやっと登場してよかったね。でも庵子先輩はどうするの（笑）？

最後にこんなスバラシイ企画を計画してくださってありがとう！　SNK!!

★PN／ハリー（埼玉県）

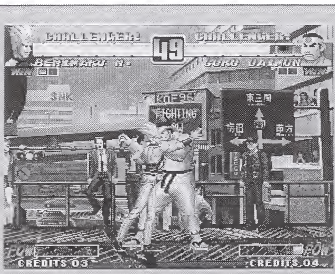
編：大盛況のうちに終わったユキの声優オーディション。NF編集部にも観覧を希望するたくさんのハガキが届きました。

ユキ役に選ばれた小島朋子さん、本当におめでとう！　これからも、がんばって下さいね。

しっかし「日本一のカップル」ですか、くぅ～うらやましいっス！

ストーリーアルバム

紅丸ホモ疑惑!?魅惑のコレダー



KOF'96のベニーVS大門でベニコレをやると、2人がキスをする。本当っスよ。ベニマルコレダーアーンドチュー。

★PN／庵庵本舗（愛知県）

編：これは男の子からの投稿なんですが、なんつーか、ど、ど、どうしましょう…。やはりコレは、

紅丸：「おっと、逃がさないぜ、大門」

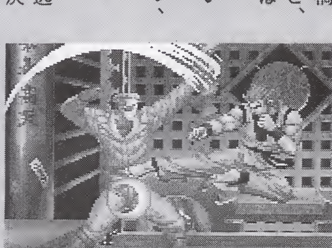
大門：「だ、だめですたいっ、べにま…（以下略）」

といったところでしょうか。

ひィ～怖い、怖すぎる!!

今回は身の危険を感じて逃げたらしい京。日本チーム決裂のウワサはこれが原因!?

鍛え方が違うのだ！ハイデルン教官の底力



7月号5ページのハイデルンがムーンスラッシャーをしている写真で、相手の攻撃をガードしている場所が…!!　なぜ彼は平気なの？　ひょっとしてハイデルンって女？

●PN／CLUB—YMA～星空にクリスタルシュート～（北海道）

編：今回はヤバネタ多いな…。

しかしさすがは教官！　弱点ともいえるあの場所を見事にガード♡　でもだからって、女ってわけじゃぁ…。



●PN／Shin（大阪府）
いい雰囲気のビリーちゃんだねぇ。男の胸筋や腹筋って、何か色気を感じない？　誰か同意して…。



●PN／ベン邪民（宮城県）
た、確かにちょっと危険かも…。電車ごっこも命がけね！　1番後ろの人、何かかわいそうかも。

長きに渡るNF通販の歴史を影から見続けた者たちがいる。その者たちの名は〝F—RYU—01『龍虎フィギュア』〟…。まさにすごい漢だ。●PN＝ヨッキれん（秋田県）／サービス部の部長さんに意見を求めたところ「彼らの存在を知っているのは私だけかと思っていましたが、私以外にも気づいている人がいたとは…本望でございます」とのこと。奇しくも今月は龍虎フィギュア1周年記念号、みんな買ってちょ。（編）

オープンテラス

3日は不眠でいられる山崎君と、徹マン記録4日のチンさんとは、どちらが偉いのでしょうか？　●PN＝桐生悠樹（京都府）／偉いっていうか、うらやましいっス。3～4日寝ないでいられたら、どれだけ仕事がはかどるか…なんてね、とほほ。（編）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人の関係についてともに語り合おうではないか！

自分の背中に気をつけよう!!

ゲーセンで腹の立つヤカラ。それは、背中にリュックを背負ったやつらだ！

コイツラのむかつくところは、背中に目がないのをいいことに、自分の後ろにぶんどってるスペースを無視しやがることだ！

通常の神経の持ち主なら、そのスペース分前に出るはず。なのに、リュックで通路をふさぐ。

対戦中の人の迷惑にならないように苦心してそこを通るのだが、どうしてもコイツラをおしのけることになる。その時「あ、ごめん。通れなかった？」という態度に出るのが普通だ。それを「てめー、何押してんだよ。ケンカ売ってんのか」という反応を見せるのが、同じ人間として解せない。

さらには、対戦中の人の後ろを、リュックをぶつけながら平然と素通りする。もう、何が何だか…。

自分では当然と思ってる行動でも、他人に迷惑かけてることがあります。悔い改めてください。でないと、キム先生にいいつけます。

●PN／俺の怒りは爆発寸前！（埼玉県）

編：いやー、これはホントに困りものだよね。実際経験したことある人、多いんじゃないかな？　ゲーセンだけじゃなくて、電車とかでもよくいわれることなんだけど、みんなが気をつけていれば防げることなんだよね。

見かけても、注意する勇気のある人は少ないと思うけど、せめて自分はそういう人にはならないように、努力したいものだね。心当たりのある人は、今日から気をつけるようにしよう！　ゲーセンはみんなが楽しむ場所なんだからね。

蒼月のコスプレで小学生の人気者に

ある日、私は近くのゲーセンで『サムスピ天草降臨』をやっていた。

はじめは蒼月・修羅でやっていたので、いつも通り蒼月に合わせて台詞をいうだけですんでいたが（それだけでも友達や子供に白い目で見られる）、次は蒼月・羅刹でゲームをはじめた。それが、あんなことになるなんて思わなかった。

蒼月・羅刹は、一回目に勝った時、束ねている髪をおろす。その時、私はゲーセンにいることを忘れ、蒼月と一緒に束ねていた自分の髪をおろしてしまった。

それだけならまだよかったが、3歳ぐらいの幼い子供に「蒼月がゲームしてる」といわれて気がついた。私は兄とコスプレして遊んでいたことを忘れ、蒼月のコスプレのまま、ゲーセンでゲームしていたのだ。しかも、蒼月の衣装は胸がはだけていたはず…。ハッと思った私は胸を見た。するとサラシがほどけかけている。もう胸が見える状態だった。

逃げようと思ったが、まわりにはすでに小学生がたくさん…。私は逃げるに逃げられず、ゲームを最後までやった。そして「さぁ帰るぞ！」と思ったが、小学生にまとわりつかれて、結局家まで一緒についてこられてしまった。

そして次の日から、私は蒼月と声が似ていたこともあって（友人によくいわれた）、小学生の人気者になってしまった。切ろうとしていた腰まで伸びた髪も、これで切れなくなってしまった。

今、まだ毎日のように、小学生が通ってきます。

★PN／風間風月（愛知県）

編：こりゃスゴイ。コスプレしたままゲーセンにいっちゃったのもスゴイが、それがもとで人気者になっちゃったのもスゴイ！　なかなかできることじゃありませんぜ。

これからもその調子で、芸の道を極めてくれたまえ。応援しとるぞい。って、何かちょっと違うか…？



●PN／森本レオナ（大阪府）
俺の'97のストーリーかな。妖しげな美女2人が色っぽくってよいねえ♡　復活希望。頼むよ！



●PN／真山巧（長崎県）
RPGはもうプレイした？　酒攻撃楽しい♡　さておき、サスケのコスプレって涼しそうでいいな♡



●PN／砂河せん（東京都）
魅力的な非プレイキャラが多すぎて、み～んな使ってみたくなるよね。秘書さんズ、使いたいっス。



●PN／楠瀬瑞姫（愛知県）
ムーンって美人よね～♡　マジドロの基本って気軽に楽しめることだと思うから、IIIも楽しんでね♡



●PN／琴ノ瀬（和歌山県）
う～ん、なかなかいい読みだねぇ。何だかストーリーに深くかかわってきそうな人たち…。やるしか！



●PN／アヲハタマスヲ（千葉県）
イラストコーナーに混じっていたので、そのままゲットしました♡　残念だけど、楽譜はないらしいよ。

7月号の俺のポスター、なにか「ハンドパワーです」ってやってるように見えませんか？　…ネタ古い？　★PN＝野田紀和（岩手県）／古いも、古くないも同ネタ多数。ご安心を。それにしても、ハンドパワーですねえ、どう見ても…。みよーにお顔がテカテカしているのも気になったりして。ちなみに『PS版KOF'96』攻略本の表紙の俺は「買え〜」といってます。（編）

キャラ♥レター

元気で健気で姉様思い！ リムルルは永遠のあこがれ♡

今まで、これほどあこがれを抱いた人がいただろうか…。「大自然のおしおきだよっ」その元気いっぱいの声を聞くと、悲しみもどこかへ吹っとんでしまいそう。

しかし友達は「生意気でおてんばで超ムカツクー。あんなのキライ！　どうしてあんなヤツ好きなんだか分かんないよ！」…そんなことはリムルルのことを深く知ってからいいやがれバッカヤローッ!!

私はリムルルの元気で健気で、とても姉様思いなところが好きなんです。私もリムルルみたいに、いつも元気な女の子になってみたいんです。ナコルルもそんな妹がいたから、がんばってこれたのかな？　って私は思います。その元気のよさで、まわりを笑顔にしてくれそうなリムルル。私にとってリムルルは永遠のあこがれです!!

★PN／一発（茨城県）

編：誰がなんといおうとリムルルが好き！　そんなストレートな気持ちが伝わってきました♡　ほんとに、リムルルのような女の子になれたら素敵だよね。

史上最強の教育者さんへ 何があろうと先生の味方です！

史上最強（凶）の教（脅）育者さんへ

キム先生。突然ですけど私、キム先生のこと大好きなんです。先生の白く輝く歯、眩しい笑顔、たくましい上腕二頭筋、華麗な足さばき、そしてどんなことがあっても、自分の信念を貫き通す、その神々しいお姿に心底惚れ込んでしまいました。

世の中から「悪」がなくなることなど決してありえないと思うけど、先生ならもしかしたら…と思ってしまう程、先生は自信と優しさ、そして力強さがあふれています。他の人から偽善者だの、オメデタイ人だの好き勝手いわれるけれど、私は今のままの先生が一番好きなんです。先生と一緒なら、何が正しくて、何が許されないことなのかを自分自身の中で見つけられると思うんです。

先生、私は何があろうとも先生の味方です。だからこれからも！人でつっ走っちゃってる先生でいて下さいね。

●PN／茅神蒼司（東京都）

編：偽善？　そんなこと気にしちゃいられません！　正義の人は'97でも健在です、しっかり応援して下さい♡

達人にクリソツな人が出没するゲーセン…

5月12日、近くのゲーセンでRBSをやっていた時のことである。誰かが乱入してきたのだが、僕が勝つとその人は歩いていき、こちらを見てニヤッと笑った。よく見ると、いやいやよく見なくても、その人は家庭版RBSのオリジナルモードで乱入してくる達人に超クリソツだった。

怖くなって帰って以来、いきつけだったそのゲーセンには、二度と足を踏み入れることはなかった…。

●PN／Q&A（鳥取県）

編：そ、それはちょっと怖いかも…。そこで「すません」とかいわれたらもう、絶対本人だよ。

じゃなくても、知らない人にいきなりニヤッと笑われたら怖いよなぁ。誤解されるような行動は、なるべくしないように気をつけようね。



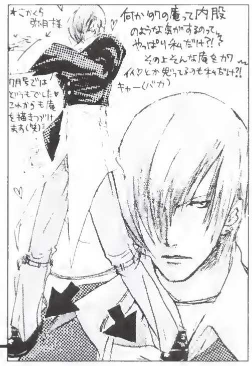
●PN／河見恵（東京都）
みんな、武士道烈伝やってる〜？　兄弟はおまけゲームに出てるよん。って、もうやっちゃったかな？



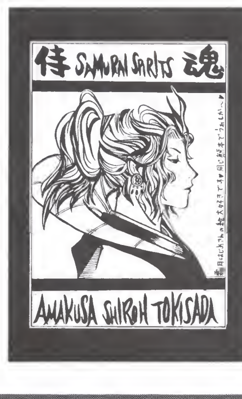
●PN／結城忍（広島県）
動きのある絵っていいよね♡　めちゃカッコイイ〜♡　しかし、年齢を感じさせないよね、この人…。



●PN／神奈晶（愛知県）
木陰でお昼寝の図かにゃ？　マジドロの世界って、1度いってみたいにゃあ。楽しそうだよね♡



●PN／小沢リヲン（大阪府）
いや、あれは内股だって（笑）！　どーしちゃったのかと思ったもん。カワイイのはカワイイけどね♡



●PN／風歩（熊本県）
うお〜、まるで切り絵のようなイラストっすね。トーンをまったく使ってないのがすごいよ、ウン！



●PN／新条秋夜（東京都）
無敵のお兄ちゃんも、妹にはかなわなかったりして（笑）。仲良すぎて、ちょっとやけちゃうぞぅ♡

ダック・キングのヒヨコのPちゃんはいつになったらにわとりになるんどぅわー!! ●PN＝たんじぇんと（千葉県）／そ、それはいわない約束でしょう（笑）。しかし某シリーズでは、いつまでたっても卒業できない高校生もいることだし、ヒヨコがにわとりにならないくらい、なんてことないっスよー（編）

替え歌、行っきま～す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌』。今回もナイスなネタがいっぱいだ！ テンションあげていくぜ!!

夕暮れ時には腹が減る!? 『夕陽と月』替え歌初登場

京と庵のデュエット曲『夕陽と月』の替え歌、その名も『秋刀魚と肉』!! 行っきま～す!!

京：俺を駆り立てる空腹は
君の手料理に癒された
照れくさくて言えないけど
塩の加減 ちょっとからい

庵：卵、豆類だ くだらない
タンパクをとるのなら肉類だ
食卓にあるすべてのもの
食べるだけさ
今は肉じゃがを作る

ほぐされる牛のロース
汁の中で煮えている
そう 何でもいい
肉の料理ならば

京：空を染めていくあかね色
もうすぐ夕飯の時間だぜ
誰もが皆この時間には
腹をならす
まるでキャノンのように

夜が来て 腹が減って
目の前がかすんでも
そう 食えやしない
サンマの塩焼き以外は

さぁ、みなさんもLET'S SING!!
★PN／本岡弘予（兵庫県）

編：ピアノソロから始まるバラード。どこか悲しげに響く野中氏&安井氏のシャウト…。乙女たちの涙を誘った話題のデュエット曲が、肉じゃがやサンマの匂い漂う、なんだかおいしそうな歌に！ キャノンのごとく腹をならす（?）はらぺこ京ちんに免じて、★進呈じゃい～。

ゲーマーも逃げ出す!? 強キャラ・マチュアの哀歌

ユーミンの『まちぶせ』で替え歌を作りました。今回の題材は某オロチお姉様です。

夕暮れの街角 覗いた長い脚
微笑み「気持ちいいでしょ?」
見覚えあるポーズ
あなたが急になぜか
消えてしまったのは
あなたがこんなふうに
ハメたからなのね

好きだったのよ マチュア
ハメのようでもずっと
もうすぐ 私きっと
あなたを忘れてしまう

気のないそぶりして
マチュアを使ったら
筐体をはさんで
みんな逃げだした

今回はお父さんにも楽しめる（?）ネタでした。親子でNFを読もう！
●PN／Y．S．NAVY（埼玉県）

編：最近リメイクされたので結構記憶に新しいこの曲。短調のメロディに、マチュアファンのやるせない思いがぴったりマッチしてますな。
あぁマチュアカムバック！ 強すぎるふっとばし&マサカーは初心者の友だったのに～。

最強の武道家テリーもナメクジには一発KO!?

ネオジオといえばテリー！ だけど、まだ替え歌になっていなかったので作りました。
JUDY AND MARYの『そばかす』のメロディに合わせて歌ってください。

大キライだった
ナメクジをちょっと
ひとなでして思い切り気絶
ボガードの兄は見事に
ナメクジと一緒に溶けた
前よりももっと増えた体重が
〝グサッ〟と心に傷をつける
ダイエットなど
あてにならないよ

おっと！ 舞ちゃんの
バストがアップだ OK！



●PN／椎崎有馬（東京都）
キムさんのイラスト少ないかなぁ。親子で描いてくれたりすると、さらにうれしいぞ（個人的趣味）♡



●PN／水海詩紗（山口県）
スカートかわいいよね！ でも、タイツがな。生足希望！ …ってのはやばいかな（何がだよ…）？

愛すべきゲームたち

恐怖のシステム目白押し そんな斬サムが大好き！

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣、大好き！

なぜかっつーと、このゲームがきっかけでリムルルと出会えたから。リムルルかわい～♡ リムルルと出会ってからは他の女には興味0になりました、ってコーナー変わりそうだからこの辺でやめとこ。

数多くのA級連続技、強斬り一発で半分近く減ったり、足技キャンセル必殺技投げと、恐怖のシステム（?）目白押しで、どのキャラクターとあたっても死の危険がたっぷり。

でもそこが好き。安易に強斬りなんが出そうものなら、技ありシステムがさらにあなたを死の世界に近づけるでしょう。ま、A級連続技は人としてやっていいことか、そうでないことかは分かると思います。俺はやりません。

このゲームは、相手とのかけひきがおもしろい。斬サムからのシステムである不意打ちがいい感じです。踏み込みを使いこなすことも重要だし。相手の行動を読んで対応していく闘いは何度やっても飽きません。俺の闘い方の基準を作ってくれたゲームです。

キャラクター選択だけじゃなく剣質やレベルも決められるのもいい感じ。羅刹ガルが剣聖できた時なんかは緊張のレベルは頂点に達します。

天サムもすっごくおもしろいけど、斬サムはまた違ったおもしろさがあって、今でも十二分に楽しめるゲームです。

でも、やっぱりリムルルのデビュー作だからってゆーのが一番の理由だったりして…（笑）。
★PN／剛（埼玉県）

編：なるほど、斬サムの危険なシステムに魅了されてしまったわけですか（あとリムルル）。確かに斬サムってなかなかエグいシステムが多いかも…。特にA級が多いのはキツいね。けど剛さんのような考え方を持った人と対戦したら楽しそうだなぁ。

闘い方の基準を作ったゲームというところに、斬サムがいかにやり込んだゲームか分かるよ。オイラにも、そんなゲームがあるけど、やっぱり今でもそのゲームが一番好きだし、闘い方の基本は変わってないしね。

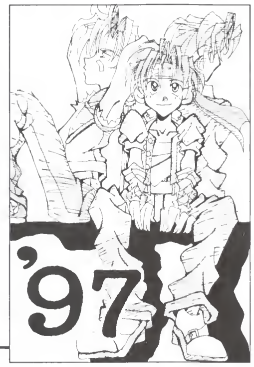
▶読者通信欄　Welcome To PaoPao Cafe！

うれしくて　それだけで
好物はファーストフードだけど
それだけじゃおなかがすくよ
本当は倒したはずなのに
どうしてだろう？
あの人の悪夢を
また見てしまうよ
●PN／鷹丘聖（大阪府）

編：いーねーこのノリ！全体的な明るいテンポがテリーにぴったりッス。密かに登場しているナイトメアさん（42歳）もポイント高いよ～ん。



●PN／小松友夜（高知県）
まだまだ、天サムに燃えてるんだね！64でもガルフォード出てるし、早く新作が出るといいね。



●PN／餓流志亜かおり（埼玉県）
ロバート好きですか。'97では、あの関西弁に拍車がかかった感じかな（笑）。ぼちぼちでんなぁ♡



●PN／松原孝志（兵庫県）
キム父さん、いいっスね～♡優しげな表情が、たまんないです。父の背中は広くて、暖かそう♡



●PN／青名（北海道）
泣くほどうれしいのは、みんなの気持ちかな？ひそかに喜んでそうなレオナがかわいいですね♡



●PN／ぴよぴよ（神奈川県）
おお！ここにも生足派が！でも何かと困るでしょうしね…。まっ、アテナならいいか！



●PN／マリー使い（茨城県）
明るいマリーに対して、暗い画面の二人。雰囲気だしてますね！竜二がしぶ～い！ビリーもね！

'97ストーリーを良く見よう



うまいっ！マジメな台詞だと思ってたけど、状況がこうなるとメチャ笑えるんだねえ。寝てる場合じゃないぞ、京！そろそろ高校卒業しないと、ユキちゃんに愛想つかされちゃうよ～ん。

●PN／友蔵（千葉県）

拳崇ファンごめん…。



ちょっと拳崇かわいそうかも…。ビリーやマリーは何げにいい人っぽいけど、山崎って危ない人やのう。そこがまたいいんだけどね。丸いアテナがすっごくラブリーにゃ♡

●PN／小松辰吉（東京都）

ガラス坂



成仏してね、って感じかな？このあとの、怒りをどこにぶつけたかが気になるにょろ。カエルくん、ピョン吉みたくなってたら面白いかもね。って、若い読者さんには分からないか!?

●PN／あじ・ちきん（広島県）

つるしてひと夏●ポナ



持ち運びが大変とゆーよりは、これでは振りまわせないのでは…。こんなんで強襲飛翔棍なんてされたら、それだけで昇天しちゃうかも。いやん。それにしてもカトリーヌ、カッコよすぎじゃ。

●PN／あじ・ちきん（広島県）

某デパートのゲーセンでKOF'94発見。しかも1PLAY20円っ!! しかしスティックが腐っていたため思うように動かせず、初戦敗退…。●PN＝藤沢怜里（愛知県）／20円ですか、すばらしいですねぇ♡　けど、大抵デパートのゲーセンはメンテが悪いよね。そのうえお子様がジュースとかこぼしちゃったりして、ますます近寄り難いものに…。せっかく20円なのに、あぁ勿体ない。（編）

ティンクルスタースプライツがSSに移植されるのは許せるが、ADKなのに新キャラが忍者じゃないのだけは断じて許せーん!! ●PN＝Y, S, NAVY（埼玉県）／断じて許せ～ん! ですかぁ…。そうですね、やっぱしADKといったら忍者! ADKさんには、また忍者の出てくるゲームを作ってもらいたいですね!! ニンマスの続編とか（超希望）。（編）

勉強はお留守だぜ!

今号も夏の暑さに負けないアツい意見が届いたぞ。ネオジオを学ぶのに夏休みはないのだ!! さぁて今月もネオジオを勉強しよう!

達成されない移植希望ユーザーの声を聞いてくれ

ネオジオユーザーの声はゲーム内容以外で本当に受け止められているのでしょうか?

SS、PSでは希望があれば検討され、よければすぐに移植発表されます。希望がなくても移植されたりします。

なのに、ネオジオではどれだけの希望があろうが、移植は夢のまた夢（サードパーティ外なら仕方なし）。僕の持っている一番古いNF（'95年8月号）と'97年の6月号の移植希望リストを比べると、新しく加わったか、ランク外になったか以外で、その他ほとんど変化していません。何がいいたいかというと、ネオジオ関連メーカーの作品、またネオジオ作品が家庭用として発売されないことです。

一番いいたいことは、散々伸びたあげく「出ません、ごめんなさい」ときて、他機種に移植してしまうことです。「希望があれば検討する」そんなのただの逃げ言葉で、矛盾していると思います。

ネオジオCDはロード時間が長い。これは避けて通れないことで（格ゲーでは）、みんなが分かり切ったことなのだから、「ロードが長く、魅力が欠ける」なんてことはないと思います。だから小さいことで開発を断念したり、移植検討しなかったりとか、そんなことやめて欲しい。出ないということは「魅力が欠けている」とかそれ以前の問題です（僕たちユーザーにとって）。

●PN／優紀正志（石川県）

編：そうですね、ネオジオ関連の作品ならネオジオに移植されて欲しいというか、移植されるべきですよね。アーケードゲームが家庭でできるというのがネオジオの売り文句ですし、まったくソフトが出なけりゃお話にならないということですよね。

やっと動いたKOF'97は気合いが入るぜ!

ああ…やっとこさ、動きましたね、KOFの世界が。正直'96はかなり息苦しくてサザエさん状態のあの世界がつらかったんですけど。'97は時間はとまっているけど、状況は動いていて、気合い入れてやれそうです。それにスペシャルチームいるし（結局それですか）。

それにしても八神 庵とビリー・カーンの間に時空のひずみでもあるんでしょうか? 年齢差ひろがってるんですけど（笑）。

●PN／八言（大阪府）

編：今年のKOFはひと味違います! 各チームのストーリーは一気に急展開!! 内容の方は賛否両論がありそうですが…。まぁ楽しんでくださいよ。

移植されてよかった! 私を変えたある出来事

はじめ私はネオジオソフトをPSやSSに移植するということに反対でした。やっぱりネオジオタイトルはネオジオでしか遊べないんだ!! という特権を取られてしまったみたいに思えたからです。

でも、最近少しだけ移植されてよかったと思えるようになりました。というのはある出来事があったからです。

私は本屋で仕事をしているのですが、ある女子高校生がRB餓狼SPのファンブックを買っていかれたんです。

地元では女性ゲーマーはおろか、ゲームセンターで女性の姿を見たことがなかったのと、全体的にSNKの女性FAN（ゲーマー）は餓狼よりもKOFという傾向にあると思っていました。だから、数少ない女性餓狼FANに出会えてあまりにうれしくてその子に声をかけてしまいました。

彼女は最近SNKにハマったそうで、PSでRB餓狼をプレイしていて、ゲーセンまで通うようになってしまい、今度は7月に出るKOF'96を買う!! とすごくうれしそうに語ってくれました。

PSやSSに移植され、多くの人にネオジオタイトルを知ってもらえるようになるということを実際見て、すごくびっくりしました。それと同時にすごくうれしかったです。

★PN／桜花飛翔（兵庫県）

編：ネオジオの作品がSS、PSに移植されることについては、さまざまな意見があるけど、やはり賛成意見は少ないかなぁ。しかしネオジオを多くの人に知ってもらえるというのは嬉しいですね♡



●PN／河内智美（東京都）
マジシャン、怒っちゃいや～ん♡ まさか隣にハイエロファントがいるわけじゃ…。なんてね♡



●PN／城弥広己（鹿児島県）
長い間、連載ごくろうさまです。これからは投稿の方でがんばって下さいね! 楽しみにしてます。



●PN／憂花咲（埼玉県）
真吾の評判はなかなかだぞっ。シエルミーも、声が意外にかわいくっていいぞぅ♡ 使ってみよう!



●PN／藤井さとる（愛知県）
さわやかな影二って…いやステキです♡ 日本男児はやはりふんどしじゃのう…。テストもガンバ!



●PN／浅葱あき（兵庫県）
珍しい組み合わせっスね! 2人でデュエットしてるのかな? めちゃめちゃ、かわいいでーす♡



●PN／三河屋三郎太（滋賀県）
笑った顔のレオナを描いてくれたのね♡ 相変わらず笑顔のレオナは貴重みたいです。ありがとう♡

▶読者通信欄　Welcome To PaoPao Cafe！



●PN／若葉慎吾（愛知県）
キリッとしたナコルル、かっこいいね！　遅ればせながら、誕生日おめでとう♡　若いっていいわね。



●PN／あじ・ちきん（広島県）
や～ん、照れますがな♡　ケンスウの指がアテナの唇に触れてるのが…く～っ！　にくいね、このっ。

よろず質問＆要望コーナー

SNKさんに質問です。ネオジオCD版のRB餓狼伝説SPの「オリジナルモード」で乱入してくるアノ4人。彼らのイカしたボイスは一体、誰なんですか？　それと、彼らの詳しいプロフィールはありますか？

●PN／ヨッキれん（秋田県）

乱入キャラの声優ですが、子供…生駒治美、ギャル…曽木亜古弥、外人…コング桑田、達人…中井重文です。キャラのプロフィールはありません。（SNK宣伝部）

§§§§§§§§§§§§§

クラウザーの額の傷のいわれを教えて下さい。

●PN／君は生き延びることが以下略（埼玉県）

編：あの傷はクラウザーの少年時代、ヨーロッパに伝わる謎の格闘技を求めて旅をしていたジェフ・ボガードと闘うことになり、その時にパワーウェイブを受けてできた傷だそうです。しかし、地をはう飛び道具が額にヒットする状況って一体…（笑）。

§§§§§§§§§§§§§

データイースト様に質問です。この前、とある雑誌にマジカルドロップⅢで、子安武人さんがチャリオットと他2キャラの役を、池澤春菜さんがデスとラバーズを演じているとありました。子安さんが演じられている他の2キャラと、その他のキャラを演じている声優の方を教えて下さい。

●PN／BLACK JACK（神奈川県）

残念ながら、契約上の都合により、マジドロⅢの声優名は発表できないのです。

（データイースト開発部）

§§§§§§§§§§§§§

【お詫び】

7月号のこのコーナーでお答えしたNFのバックナンバーですが、芸文社では現在バックナンバーは全号取り扱っておりません。読者の皆様には大変ご迷惑をおかけしました。申し訳ございません。

ちょっくら相談なのですが、私の大好きなキャラTOP5が全員悪だった私は、やはりキムさんに教育されるべきなのでしょうか？　●PN＝風間刀夜（岩手県）／そりゃ、教育されるべきでしょう。そしてチャン、チョイの修行仲間となるのです。…楽しそうだと思っちゃうオイラも、かなり教育してもらうべきかも～（滅）。（編）

7月号の自分



いや、全国にいっぱいいるだろう。編集部内でもいってたし（笑）。ちなみに、前に水晶球を置いてみるってのもいいかもしれないゾ。しっかし、実話ネタは楽しいのう♡　また送ってね。

●PN／安藤裕真（千葉県）

俺とうっきょん



おマヌケさんな俺が可愛い♡　でも開始直後に気絶されちゃったら、いろんなことしたいほうだいよね～。くす♡　吐血には気をつけなきゃね。最後のコマの右京がナイス！

★PN／安藤裕真（千葉県）

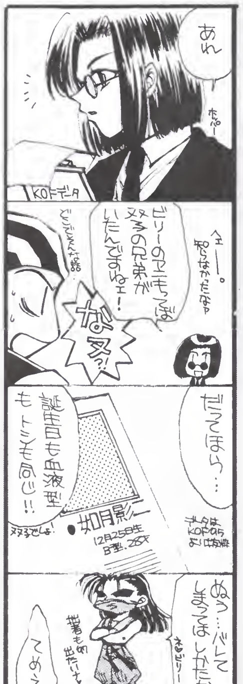
コドモのおもちゃ



ギース様が危ない人のようなんだけど…。お子様たちが可愛いやねぇ♡　この「CDZを買う」というあたりに、心意気を感じたよ。やっぱりSNKゲームはネオジオでやらんとね（滅）！

●PN／神無月景子（広島県）

双子♡



ホントにそうだったら、ちょっと怖いかも♡　なんちて。そういえば、2人ともクリスマス生まれだったのね。年齢も血液型も同じだったとは…でも、影二もKOFに出て欲しかったな♡

●PN／椎崎有馬（東京都）

NFの通販でリムルルコスチュームをゲット！ 何に使うかは聞かないで下さい。●PN＝部長アキヤマ・20歳・男（東京都）／聞きたいような…聞きたくないような…。ちゅーかお買い上げありがとうございますぅ（←逃げ）。『オプション』としてついてくる写真のオネーさんは、もれなく発送いたしますので、いましばらくお待ち下さい』。うそ♡（編）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき！ 自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい？

クラウザーはちづるよりグレイト？

先日、RBSのCDを買い、曲を聴いてひとしきり盛り上がったあと、ボイスを順に聞いていました。そして、クラウザーの笑い声（？）の直後。「アイムちづるよりグレイト」と聞こえました。確かに、ある意味クラウザーはちづるよりグレイトですがね…。あの肉体美とか。

●PN／西村与一（埼玉県）

編：これは笑った。ハガキ見てまず笑って、そのあとにCD聞いて確認をしながらまた笑った。マジに「アイムちづるよりグレイト」いってるように聞こえるよ、これ。

いや、さすがはクラウザー様♡ 空耳界の帝王だけはあるわね。…っていうか英語って空耳率が高すぎるんだけどね。気になる空耳度は、80点進呈しちゃうよ♡

お菓子をくれる裏アンディ

RBSの裏アンディは、2勝したあとに「はぁい、おかし」といって手を差し延べてくれる。

でも、その手には『おかし』らしき物がない。非常に残念である。

●PN／七支刀（北海道）

編：これはしっかり「たあいもなし」っていってるんようなな気がするんだけど、なぜだか空耳率が高かった一品でした。他に「あー忙し」やら、「ターイム、マシーン」とかがあったぞ。

でも、負けちゃってもおかしくれるなら、それはそれでいいかもしれないとか思っちゃったりして（笑）。

点数は54点を進呈じゃい！

チャムチャムの寝不足説！

ちょっと古いですが真サムのチャムチャムの「ネタリロクワカケ」をとにかく疲れているときに聞くと「寝足りね、時間くれ」に必ず聞こえますので一度聞いてみてください。

★PN／卯月櫻霞（秋田県）

編：真サムとは、スゲーなつかしいネタだけど、チャムチャムRPGに復活したことだし、まあいっか。

特に「寝足りね」が聞こえますな。なんか今の気持ちを代弁してくれているようだよ、トホホ…。ってことで85点を進呈しちゃうぞ♡

空耳Q&A

RBSのギースの雷鳴豪破投げで相手をつかむ時に「ドイ」と叫び、投げた後のガッツポーズで「ゴエモン」と叫んでいるように聞こえる。土井…五衛門…？

それに、ローレンスの紙吹雪のような物をばらまく勝利ポーズが「ハッピー・ニューイヤー」と聞こえる。

ローレンスは、本当におめでたそうにいっているけど、2人共本当は何といっているのでしょう？

●松浦光昭さん（奈良県）

編：土井五衛門って誰？ まあギース様のお友だちかなんかでしょうかねぇ。

さて真実はっていうと、ギース様は「Die Forever」、ローレンスは「フン、アミーゴ」といっているらしいぞ！



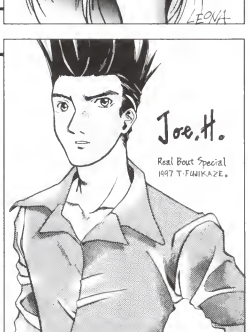
●PN／八坂緋織（静岡県）
庵がなんだかかわいい～！ まさにラブリーチームって感じ♡ 裏のオロチ庵が見せられなくて残念。



●PN／電気羊ちゃーり（大阪府）
髪を下ろしたレオナ。色っぽいですね～。瞳がちょっと虚ろなところがまた、妖しい魅力がムンムン。



●PN／中真！（福岡県）
バックにいるのは、ひょっとしてギース様!? なんてラブリーなー前の2人より気に入りそう（笑）。



●PN／藤風とうや（大阪府）
うんうん、東はイイ奴だよね。あの格好にも、きっと彼なりのポリシーが…ということに（笑）。

怪談 ケケケ…

謎のトンネルの奥で知人が見たものは…

これは、福岡に住んでいた知人Aさんの話です。

Aさんはドライブが好きで、その日も友達のBさんとドライブをしていたそうです。

その帰り、いつも通る道に見たこともないトンネルがあったそうです。Aさんは不思議に思いながらもそのトンネルに入ってしまったのです。

途中、車の外から沢山の視線を感じたそうですが、Aさんは気のせいだと思って無視して運転を続けていました。

すると突然、目の前に女の人が飛び出してきたのです。

慌ててブレーキをふんだものの間に合う距離ではありません。Aさんは女の人を跳ねてしまったと思い込み、すぐにBさんと一緒に車の外に出ました。

ところが、どこにも女の人の姿はありません。それどころかトンネルまで消えており、辺りはいつの間にか崖っぷちで、車はまさにその崖から落ちる寸前のところで止まっていたのです。

Bさんはあの女の人が飛び出してこなければ、自分たちは崖から落ちていただろう、自分たちを助けるために女の人は飛び出してきたんじゃないのかといったそうです。

Aさんは何となく違うような気がしたそうですが何もいわずBさんと車に戻りました。

とりあえず車をバックさせようと後部座席を振り返ると、なんとそこには、あの女の人が座っていたのです。

驚いて声もでない2人に、女の人は、こういいました。

「死ねばよかったのに」と。

★PN／あじ・ちきん（広島県）

編：と、とりあえず、謎なトンネルは入らない方が吉かも。

つまり、神楽は最初から香澄の存在を無視して舞、キングとチームを組むつもりだったんですね。自分勝手な奴ですね。…殺りますか、親衛隊ー　●PN＝ヒガジョ舞狂（岐阜県）／やっぱり、ちづるさんはもともとその気だったのかな？しっかし、香澄ちゃんはかなり人気があったのにね。やはり、これも藤堂家の宿命なんでしょうかぁ（涙）。（編）

ネオジオ特選同人誌コーナー

〈初心者向け同人誌の申込方講座〉

①定額小為替と切手を買う。
郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込み直前に買いましょう。為替には何も記入しません（無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、封筒の外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②手紙（申し込み書）を書く。
欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を書いた申込書を書きます。例：「『ネオフリマニュアル』500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」。ただ、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのが礼儀でしょう。

③宛名カードを用意する。
宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状の物のこと。サイズはタテ5㎝×ヨコ7㎝のものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってある物を宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが便利です。

④返信用封筒を同封する。
返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。
あとは①～④を封筒に入れ発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

マジカル天国



●マジドロシリーズⅠ～Ⅲまでのオールキャラ本！　さりげなくソフトだけどブラックなギャグがいい味出してます♡／A5／オフ／P44／400円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒811－23　福岡県粕屋郡粕屋町内橋569－8　永松みちる（発行：THREE☆すたあず）

弱肉強食ゾーン



●KOF'96の本！　一応、オールキャラがまんべんなく出てます♡　激しめのツッコミが多いギャグが中心です！／B5／オフ／P36／300円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒156　東京都世田谷区経堂1－31－15　石塚理真（発行：むせ狂う乙女）

風の間にまに



●天サム風間3兄弟の本です。兄弟＆妹がまんべんなく出ているショートギャグ集！　下ネタがちと多いかも？／B5／オフ／24P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒192－03　東京都八王子市鑓水2－1479－16　ハイツピア16－103　髙橋美香（発行：慶櫻義塾）

GB



●思いっきりギース×ビリーの本！　少しだけHも有り♡　通販の方にはちょっとだけオマケがあるそうです♡／B5／オフ／P28／400円無記名小為替＋90円切手＋宛名シール＋80円切手（80円切手は未使用時返却）／〒067　北海道江別市牧場町26－5　萩野亜弓（発行：A・れんげ堂）

WHITE LOLITA



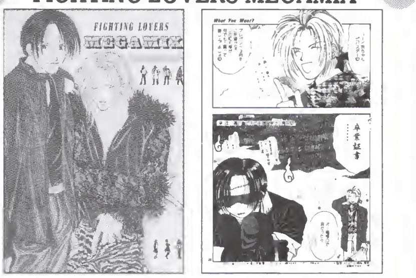
●アンディ×舞の本で～す♡　ネタはKOFよりかな？　全編を通して『アンディに超ラブラブな舞ちゃん』がいじらしく超カワイイです♡／A5／オフ／P24／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒353　埼玉県志木市館2－3－4－405　木村香織（発行：木村屋）

Trésor



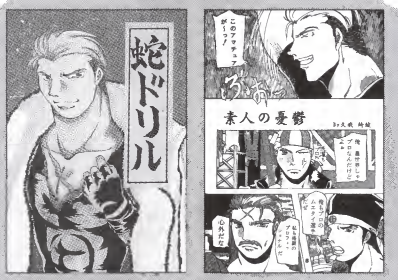
●KOF'96の八神チームの本。どちらかというと庵よりマチュア＆バイスの秘書'Sの方が強いかも？　全編通してギャグです！／B5／オフ／P20／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒997　山形県鶴岡市大字茅原字西茅原105－13　今井千春（発行：愛の事業団）

FIGHTING LOVERS MEGAMIX



●ギャグありシリアスありでボリュームはバッチリの紅×京本！　何気に2Pカラーがおいしいです♡／B5／オフ／P128／千円無記名小為替＋390円切手＋宛名シール／〒257　神奈川県秦野市南矢名1－5－5－103　坂本方K係（発行：crimson palace）

蛇ドリル



●1冊まるごと山崎の本。いろんな色の山崎がところ狭しと暴れまわっています。男女共に山崎ファンには楽しめる作りになってるとのことです！／B5／オフ／P84／800円無記名小為替＋310円切手＋宛名シール／〒701－01　岡山県岡山市平野729－6　宮脇まさみ（発行：皇鴻館）

GOING MY WAY!



●ワールドヒーローズ本。ギャグネタが中心で、良子と風魔がちょっと出ばってますがわりとオールキャラです！／A5／オフ／P36／350円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒386－12　長野県上田市下之郷525　都築荘36　市川裕子（発行：マネキネコマネイテル）

オープンテラス

KOFの山崎って季節、間違ってない？ タートルネックで全身黒。ジョーを見習え！ ●PN＝雪野珀鵝（愛知県）／ジョーを見習うと、また違った意味でやばい人になっちゃいそうなんですけどぉ…。（編）

文通＆募集コーナー

●KOFが好きで、特にゲーニッツが好きでたまらないという方、お友達になってください。ゲーセンやイベントに一緒にいって欲しいです。できればイラ交もしてください。なるべく年齢が近い女性の方、お願いします。17歳・女。〒648-01 和歌山県伊都郡九度山町慈尊院278-21 赤下部左樹子

●文通やイラ交をしてくれる方、またはズブの素人の私に同人のことを教えてくれる方、お手紙待ってます。年齢性別不問。21歳・男。〒940 新潟県長岡市東新町1-2-11千九荘201号 高橋文夫

●会員様募集。サムスピと日本史とSNKゲームサークル「Freshに行こう！」では第一期会員様を大募集しています♡ 興味を持たれた方は80円切手を貼った返信用封筒を同封の上、お問い合わせください。16歳・女。〒073-01 北海道砂川市空知太西3-6-2-13 大西樹梨

●KOF、サムスピ、RBSPの好きな方、ぜひ私と文通してやってください。特にキム、ホンフゥが好きな方。イラ交も大歓迎です。年齢性別不問です。お気軽にお手紙ください。17歳・女。〒399-44 長野県伊那市東春近車屋1-0280-6 久保村望

●ネオジオの格ゲーが大好きで、一緒にゲーセンなどで遊んでくれる方、また、イベントにもいってくれる方ぜひお手紙ください!! 年齢性別不問です。よろしくお願いします。24歳・男。〒556 大阪府大阪市浪速区浪速東1-3-17 田端繁樹

●SNKの格ゲー、特に餓狼、KOFが好きな方で、ちょっと危ない話もOKという方募集。ゲーム以外の話をしたり、近くなら一緒にゲーセンいったりしましょう！ 初回のみ80円切手同封でお願いします。歳が近いとうれしいな。16歳・女。〒939-23 富山県婦負郡八尾町尾畑259 近藤由規

●会員様募集。閑丸中心・サムスピONLYサークルでは常時会員様を募集しています。興味のある方は80円切手同封でお手紙ください♡ 15歳・女。〒167 東京都杉並区善福寺4-2-5 日野夏子

●餓狼のとにかくファンの方、文通しませんか？ KOFも可。ゲーム以外の話でもかまいません。年齢性別は問いません。返事は必ず書きます。20歳・男。〒780 高知県高知市東城山町76-11 松本雄之

●お友達募集してます。マジドロIII、サムスピの好きな方、私と文通してください。十代で女の人ならどなたでも。80円切手同封でお願いします。フォーチュン、スター、閑丸が好きな方だとうれしいです。11歳・女。〒578 大阪府東大阪市加納3-9-12-204 高橋麻緒

●SNKの格ゲー、特に餓狼、サムスピ、KOFが大好きでたまらない人、心の友になろう。そしてKOF'97で対戦しようぜ!! 近くの人はイベントなどにも一緒にいこう。18歳・男。〒501-61 岐阜県羽島郡笠松町円城寺779 服部暁尚

●KOFシリーズがずっと続いて欲しいと思っている方や八神庵が死ぬほど好きな方、私と文通しませんか。年齢性別問いません！ 返事は100％確実です。お手紙待ってます。14歳・女。〒020 岩手県盛岡市仙北3-10-2 石山貴子

●ゲーム大好き！ 格ゲーならやっぱりSNK！ 3Dはあまり好きじゃないという方、ぜひ文通してください！ 特にKOFと餓狼が好きな方がいいです。近くの方は一緒にゲーセンにいきましょう。返事は必ず書きます。17歳・男。〒812 福岡県福岡市東区箱崎7-20-12-107 岡本将成

●KOFシリーズ＆餓狼が好きな方文通してください。とりあえず、京と庵は愛してます♡ イラ交も可なのでよろしくお願いします。性別は問いません。切手不要です。とにかくお手紙ください。13歳・女。〒753 山口県山口市湯田温泉5-6-8かしわぎアパート104 松井優似香

●怒チームONLYサークル「Gun・Jin・Freak」では、会員様を大募集しています。内容は、会隔月の会誌（コピー）です。興味を持たれた方は80円切手を同封してお問い合わせください。19歳・女。〒955 新潟県三条市曲渕2-20-67 内山修子

●文通しましょう！ 「KOF'97が待ち遠しくてしょうがない」という格ゲー大好きな人、イラストは描けなくてもOKです。15歳・男。〒437-11 静岡県磐田郡浅羽町松原808 原田彰

●KOF、サムスピが好きな方、文通してください。京やナコルル、閑丸が好きだとうれしいです。初心者なので、色々教えてくれる方も募集です！ 初回のみ80円切手同封でお願いします。14歳・女。〒963-78 福島県石川郡石川町北山高野125 桑沢奈津美

●餓狼とサムスピが好きな方、中でも幻十郎とギースにラブラブな人、僕と一緒に語り合いましょう。また初心者の人は練習相手になります。初回切手同封、近くの方求む。17歳・男。〒061-02 北海道石狩郡当別町北栄町61 高山一樹

●会員様大募集！ 格ゲー中心ゲームサークル「BLUE・S・A」では、会員様募集中です！ 自由参加のゲーム大会や2か月に1度の会報などで活動しています。興味を持たれた方は、80円切手同封でお手紙ください。17歳・女。〒271 千葉県松戸市松戸904-2ハイマート松戸606 島田綾郁

●ギース様とビリーちゃんがお好きな方、私と文通してもらえないでしょうか？ 年齢性別不問です。どうぞよろしくお願いします。17歳・女。〒781-21 高知県吾川郡伊野町駅南町48-2 濱田麻玲子

●格ゲー、特にサムスピ、餓狼、KOFが好きな人、テリー、キム、京、庵、ガルフォード、幻十郎などのキャラが好きな人、RPGも好きな人、文通してください。遠くの方でもかまいません。なるべく歳の近い人、待ってます。17歳・男。〒028-11 岩手県上閉伊郡大槌町新港町19-22 木村政尋

●KOFが好きな方（特に京様が大好き♡という方）、私と文通しませんか？ 年齢性別は問いません。他にコスプレのことを教えてくれる方、ぜひ私と文通しましょう。近くの方は一緒にゲーセンにでもいきませんか？ 15歳・女。〒870-11 大分県大分市富士見ヶ丘18区108番 板山恵

●格ゲーはKOFしかはまりこんでない私ですが、京、ケンスウがめちゃめちゃ好きです。こんな私と友達になってください。年齢性別問いません。あと、ペーパー配布者様も募集しています。一応KOF中心のゲームサークルですが、ジャンルは問いません。交換の方は30枚くらいなら、送りつけOKです。できれば継続して配布していただけると助かります。ちなみに発行は不定期です。80円切手は不要です。お気軽にお手紙ください。21歳・女。〒444-35 愛知県岡崎市藤川町西町南50 佐野あけみ

●サムスピなら蒼月、KOFなら庵が好きな人、文通しましょう。初心者なので、色々教えてくれる方、募集してます。近くの方だとうれしいです。一緒にゲーセンいきましょう。女性の方希望です。13歳・女。〒514-01 三重県津市白塚町4553森井コーポ103号 村田智子







売買＆交換コーナー

●売り／ネオジオCDソフト「餓狼3」「ビューポイント」（ともに新品）「マジドロ2」「ソニックウィングス3」「ステークスウィナー」「天外真伝」などソフト13本を。リストを送りますので、80円切手同封の上、ご連絡ください。〒347 埼玉県加須市浜町2-37 中村直樹

●交換／僕のCD版「KOF'96」と、あなたのCD版「マジドロ2」または、CD版「ニンジャマスターズ」を。まずは連絡ください。〒036-01 青森県南郡平賀町荒田北稲村251 成田政輝

●買い／KOF'96の庵、京、バイスのコスプレ衣装をそれぞれ1万円前後で。サイズはLサイズ。送料込みの価格など（写真があれば写真も）明記の上、ご連絡ください。切手不要。〒868 熊本県人吉市北願成寺町739-1 福田直子

●売り／ネオジオCD本体一式、コントローラープロ1個（どちらも箱説あり）、「龍虎外伝（限定版）」「KOF'95」「天サム」（いずれもCD版）をセットで2万円以上で。高価優先、送料そちら持ちで。希望価格を明記して、ご連絡ください。〒981-31 宮城県仙台市泉区歩坂町47-14 佐藤太洋

●買い／リムルルに関する同人グッズ、同人誌を。なるべく美品希望。状態と支払い方法、希望価格を明記の上、ご連絡ください。〒501-04 岐阜県本巣郡真正町上真桑2258-1 杉山公一

●交換／あなたのネオジオ本体とROM版真サムと、私のネオジオCD本体（箱、説明書つき）とCD版真サムを。まずはハガキでご連絡を。〒073 北海道滝川市明神町4-4-24 浮田美幸

●買い／あなたの持っているKOF'95のラルフのぬいぐるみ、マスコット人形、キーホルダー、KOF'96のレオナのキーホルダーの4点を。4点セットでもバラでもOKです。安価最優先。送料はこちら持ち。まずは希望価格を書いたハガキを送ってください。〒802 福岡県北九州市小倉南区北方2丁目2-24-34コーポラス旭501号 増山一郎

●売り／WH2JET下じき、龍虎2ペンケース、餓狼2下じき（ビリー、ビッグ・ベア）、龍虎2ポスター（キング、ユリ）、八神庵等身大ポスター、各5百円程度ですが、まとめて買ってくれる人には多少安くします。往復ハガキか80円切手同封でご連絡ください。〒500 岐阜県岐阜市蔵前4-3-6 井上泰宏

●交換／あなたのCD版「RB餓狼伝説SP」と、私の「ラリーチェイス」「WH2J」「WHP」「風雲黙示録」「龍虎外伝」「ニンジャマスターズ」「FHD」「天外真伝」（すべてCD版）の内のいずれか5本を。また、メタルスラッグ（CD版）もつけてくださるなら、残り3本＋「オーバートップ」（CD版）もお送りいたします。まずは往復ハガキでご連絡を。美品希望。〒561-16 大阪府豊中市庄内幸町5-5 篠崎哲也

●買い／ネオジオフリークVOL.1～'96年8月号までと、UFOキャッチャーのケンスウとアテナのぬいぐるみを。NFの方は多少の汚れやポスターなしでもOKですので、とにかく安価で。持っているものと希望価格を明記の上、ご連絡ください。〒277 千葉県柏市布施1090-7 瀬尾未来子





▶読者通信欄　Welcome To PaoPao Cafe！

投稿規定

各コーナーに賞品進呈制度導入！
新コーナーも要チェック!!

【Welcome To PaoPao Cafe！〈パオパオカフェへようこそー〉】

〈ありがとうママパパ〉
・学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

〈月を見るたび思い出す〉
・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！ 非常識な人がいて困った系の話でもOK！ 人の在り方についてともに語りあいましょう！ 採用者1名に賞品進呈。

〈替え歌、行っきまーす！〉
・ズバリ〝替え歌〟を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！ 元歌のタイトルを書くのも忘れずに。採用者1名に賞品進呈！

〈勉強はお留守だぜー！〉
・ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するおたよりを大募集！ ディープなユーザーのディープな意見を待ってるぜ！ 採用者1名に賞品進呈。

〈こんな空耳〉
・キャラボイスやネオジオソングの空耳を募集！ 聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！ 傑作には賞品を進呈。
　また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。「あのキャラは何ていってるの？」とか「英語でしゃべってるので意味が分からないよ～」など、なんでも質問してちょ。

〈ストーリーアルバム〉
・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう〝変な画面写真〟を募集！ あの人の手があんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんな風に見える！ というように、どういう写真がどういう風に見えるのかを説明して送ってね。セリフをつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！ 採用者1名に賞品進呈。

〈キャラ♡レター〉
・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！ 文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレターには賞品を進呈。

〈愛すべきゲームたち〉
・あなたのお気に入りのネオジオゲームに対する〝愛〟を語ってください。そのゲームの魅力、見どころ、やりどころなどを13字×50行前後で。ゲームタイトルを必ず記入してね！ 採用者には賞品を進呈。

〈よろず質問・要望コーナー〉
・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、はてはNFゲーマーさんなどに聞いちゃおう！ ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【格ゲー目安箱】の方によろしくね！ もちろん要望や意見も受けつけてるよん。

〈怪談、ケケケ…〉
・本当にあった怖い話を募集します。必ずしも幽霊、オバケ関係の話じゃなくてもOK！ 文字数は13字×40行程度。採用者1名に賞品を進呈。

〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！
　アピールポイントや希望掲載期限もあれば記入してね！

〈文通&募集コーナー〉
・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集してるよ。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。イラストつきのハガキも大歓迎！ いたずらは絶対にダメ！

〈売買&交換コーナー〉
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便セン販売などのネタなら、イラストつきがグッド！

〈モノクロイラスト〉
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可だけど、折り曲げは厳禁！
　裏面には住所、氏名（PNも）、を明記してね。〝PaoPao賞〟には賞品を進呈するぞ！

〈4コマまんが〉
・タテ150㎜×ヨコ45㎜の比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！ 裏に住所、氏名(PNも)を明記。タイトルも忘れずにね！ 傑作には賞品を進呈！

〈オープンテラス（欄外コーナー）〉
・100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！ ゲーム以外のネタでもOKよ！ 傑作に賞品進呈。

【天晴】
・ネオジオキャラのコスプレ写真を募集。ただし、他人の写真を勝手に送るのは厳禁！ 写ってる人全員のPNを必ず書いてね。〝天晴賞〟には賞品を進呈。

【3パーセントの誘惑】
・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的に文章入りは不可だよ～ん♡
　送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて折り曲がらないようにするのがベスト！ 〝誘惑賞〟には賞品進呈。

【クラブハウスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！ 詳細は97Pだ。

【読者創作ストーリー】
・創作ストーリーを募集。文字数は、13字×200行程度。タイトルや登場キャラは、ネオジオならなんでもOK！ 採用者には賞品を進呈。詳しくは106Pを見てね。

【ソフト人気ベスト10】
・好きなネオジオソフトを募集。また、あなたの選んだつまらないソフト5つと、そのコメントも募集してるよ！ 詳細は91P。

【こんなゲームあったらいいな】
・あなたの考えた架空のゲームを募集！ ジャンル、登場キャラ、ゲーム内容を、13文字×30行程度で説明してね。

【キャラクターランキング】
・好きな男性キャラ3人と女性キャラ3人の名前を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラなら誰でもOK！ カラーイラストつきのハガキも待ってます♡

【格ゲー目安箱】
　格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。最強のNFゲーマー陣がきみの質問にバッチリ答えてくれるぞ！
　これで、脱初心者ゲーマーだ！

　各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。
　いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先まで送るのだぁ～！
　まとめて送る時はコーナーごとに用紙を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。
※各コーナーの締切りは、毎月月末です。

宛先
〒112 東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

オープンテラス

ギースとの闘いで無理しちまったアンディは一体どこにいってしまったのでしょうか？ ●PN＝名称未定一号（宮城県）／そんなんありましたねー（笑）。ホントどこいっちゃったんでしょ。（編）

新作ソフト発売予定リスト 7月24日現在

♥ユーザーの声♥

だーっ！　ＫＯＦ'97、まだかぁーっ!!　うー、うー、はやくやりたいよーん！
ウワサでは7月前半に東京と大阪でロケテやるとか…。いいなぁ、おいらもロケテいきたいよ。会社員はつらいぜ。大阪に住んでたら毎日会社帰りにネオジオランドいってやるのに！　くそぅ。
つーわけで、正式な発売はいつなんでしょうかねぇ？
●ＰＮ／風鈴（福島県）

今年はＳＮＫがホームページでロケテストの日程を公開してたせいか、いつにもましてロケテも混んでたらしいです（読者のハガキをみてると、けっこう遠くの方からロケテにきててビックリ）。よく〝ロケテの日程を載せて〟って意見もきますが、けっこう難しいですね。とにかく業務用の日程関係は、ロケテをふくめて本当に急に決まるものが多いんですよ（発売2週間前に発売日が決まる、とかね）。
本誌の『ＫＯＦ'97』発売日のところなどでロムが9月、ＣＤが10月なのに業務用が未定になっていたりしたのはつまり、そういうことです。
ちなみに『ＫＯＦ'97』の正式なリリース日は7月28日でした（早いところでは19日くらいから入ってましたが）。
でも、会社帰りにゲーセンいけるだけいいじゃないですか、ねぇ（涙）。

マジドロIIIおウチでやりたいですぅ。でも私はネオジオＣＤとプレイステーションしか持ってないんですぅー。
だからデータイーストさんにお願いですぅ、ネオジオはもちろん、サターンを買うお金もないこの貧乏な私のために、ネオジオＣＤかプレイステーションでマジドロIIIを出してほしいんですぅ。
出ないと、うぅ、泣いちゃうかも（キャラが違ーう）。
●ＰＮ／東雲葵（神奈川県）

じ・つ・は、出るんですよ、プレイステーション版。
しかも、副題が〝よくばり特大号（仮）〟。特大号というからには、プレイステーション版のみのお楽しみもある…といいなぁ。
とりあえず、10月下旬を楽しみに待ってましょう。

こんなゲームあったらいいな

僕が考えたゲーム。それは動物調教ゲームだ。
進み方は動物キャラを調教し、最後にどれだけ強くなったか、動物格闘大会に出場させるというもの。
キャラクターは、『餓狼伝説』よりテリーのおさる＆アントン＆Ｐちゃん。『龍虎の拳』よりホエホエ＆龍虎2のリョウステージの馬。『サムスピ』よりパピィ＆ママハハ＆シクルゥ＆パクパク＆真説サムライのイルカ。『ＫＯＦ』より、'94のイギリスステージの白鳥＆'95のライバルチームステージのカラス。隠しキャラはコンル。
モードはというとストーリーモードはもちろんのこと、2人でキャラを選択し、普通の格ゲーのように対戦するバーサスモードもあり。
さらにおまけモードとして、大門が動物たちのプロフィールや特技を披露する「大門五郎とゆかいななかまたち」もあり。
動物マニアの動物マニアによる動物マニアのためのゲーム。いかがっしょ。
●ＰＮ／加藤龍介（宮城県）

うー、動物。英語でアニマル。あんま意味なし。ところで幻十郎のカエル＆餓狼3アンディステージのカエルが入ってないのはナゼ？　ほ乳類や鳥類はよくて両生類はダメなのか？　幻十郎が聞いたら泣いちゃうぞ。
しかし、なぜ大門…？

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆MVS						
QP	サクセス	バラエティ	容量未定	発売日未定	価格未定	90%
ネオ・ボンバーマン	ハドソン	アクション	138M	発売日未定	価格未定	100%
パルスター2（仮称）	SNK	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
幕末浪漫 月華の剣士	SNK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
◆NEO・GEO						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	460M	9月25日発売予定	32,000円	無回答
パルスター2（仮称）	SNK	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
◆NEO・GEOCD/CDZ						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	460M	10月発売予定	価格未定	無回答
パルスター2（仮称）	SNK	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
◆セガサターン						
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	―	10月2日発売予定	5,800円/7,800円	無回答
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	―	発売日未定	価格未定	無回答
ティンクルスタースプライツ	ADK	シューティング	―	秋予定	価格未定	60%
SNKファン-CD 餓狼伝説編（仮）	SNK	バラエティ	―	発売日未定	価格未定	無回答
◆プレイステーション						
メタルスラッグ	SNK	アクション	―	8月7日発売予定	5,800円	無回答
マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	パズル	―	9月中旬発売予定	5,800円	75%
マジカルドロップIII ～よくばり特大号（仮）～	データイースト	パズル	―	10月下旬発売予定	価格未定	70%
サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	格闘アクション	―	発売日未定	価格未定	無回答
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	―	発売日未定	価格未定	無回答
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	―	発売日未定	価格未定	無回答
SNKファン-CD 餓狼伝説編（仮）	SNK	バラエティ	―	発売日未定	価格未定	無回答

●価格はすべて税別になっています。
尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※ネオジオCDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。
※サターンの欄で価格が2つあるものの2つ目の価格は〝お買い得セット〟の値段です。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-□□

東京都文京区水道　2－13－12
SKビル202

(株) 芸文社
ネオジオフリーク編集部
9月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名	年齢　　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□ 都道府県　　市区郡	
電話番号	職業　中学生　大学生　社会人 小学生　高校生　その他（　　　）

ネオジオフリーク9月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細は141Pを御覧ください。

1. 今号で面白かった記事を3つあげてください

( )

( )

( )

2. 今号でつまらなかった記事を3つあげてください

( )

( )

( )

3. お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO ②NEO・GEOCD ③NEO・GEOCDZ

④セガサターン ⑤プレイステーション ⑥スーパーファミコン

⑦N64 ⑧ゲームボーイ ⑨その他（ ）

4. ネオジオフリークへのご意見、ご要望

天晴

毎日の暑さにすっかりうだり気味の今日この頃ってカンジィ♡　でも、そんな暑さはクーラーでしのいで、今月も元気にコスプレ紹介コーナー『天晴』いっきまぁ〜す♡

麻宮アテナ



●PN／花音（埼玉県）
豪華なアテナちゃんだ♡　どこかステージ衣装みたいなところがオステキです！　今年版は色々と色がある上に登場シーンの服もイカしてるのでそっちのコスプレ待ってるよん。

草薙　京＆八神　庵



●PN／草薙　京＝那異守＆八神　庵＝小早川（大阪府）
'96版の京＆庵ですね。体に巻きついたヘビがいいカンジィ〜♡　京様のお顔が見えなくてちと残念。今年の彼らもイカスので続けてコスプレよろしくね！　後ろでハタ持ちをしてくれたクラークくんもね！

裏アンディ・ボガード



★PN／エイジ（埼玉県）
スゲー気合いはいった裏アンディ。かけ声が聞こえてきそうなり。何気に服も細かいとこまでしっかり作ってあってなかなかのできばえ。ってことで天晴賞進呈だよん♡

チャムチャム＆天草四郎時貞



●PN／チャムチャム＝鳥居神社＆天草四郎時貞＝MERKRU（埼玉県）
めずらしい組み合わせですな。ねこじゃらし♡　ってことでしょうか？　チャムチャムの足にさりげなくつかまっているパクパクがナイス！

ラルフ＆レオナ＆クラーク



●PN／ラルフ＝AZURE＆レオナ＝千羽＆クラーク＝めがね（台湾）
なんと海外からの投稿だ！　このコーナーもインターナショナルな風が吹いてきたってことかな？　元気一杯、気合い入りまくりのラルフが超イカス！

山崎竜二



●PN／兎月竜二（新潟県）
なかなからしい山崎ですね。構えといい、表情といいまさにイッちゃってる彼らしいぞ！　'97版は、また違う服だからおニューのコスプレも待ってるよん♡

私、凝ってます♥

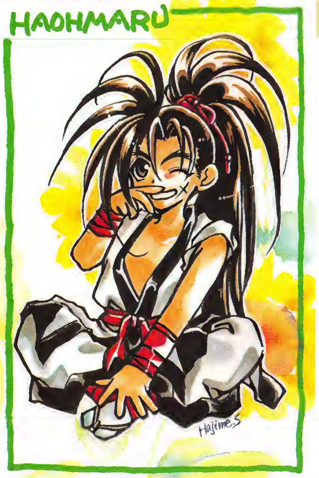
夏の暑さも吹き飛ばす熱い凝り性コスプレーヤーのためのコスプレ革命コーナー『私、凝ってます♡』。
今月の凝ってます大賞は、福岡県に在住のPN／波乱蔵三さん（草薙　京）＆永倉洋さん（八神　庵）＆橘総司さん（ロバート）の御三方！
朝5時起きして、福岡県の『ベイサイドプレス』にいって撮ったそうで…。いやはやご苦労さまでした。KOF'96庵ステージを意識したそうですが、江坂のステージに見えてしまう（本人談）。確かに、後ろにある「スリップ走行注意」がそう見える原因かもね。夜だったらもっと雰囲気が出たんだろうけど。でもさすがに夜は人が多くて写真撮れなさそうだね。こういうところって特に（笑）。
そんなワケで、引き続き凝りに凝った作品を募集してます♡　ロケをするもよし、ウケを狙うのもよし、これだという力作を待ってます！
ロケ作品だったらロケ場所なんかも書いてあるとうれしいかもぉ〜♡



3パーセントの誘惑



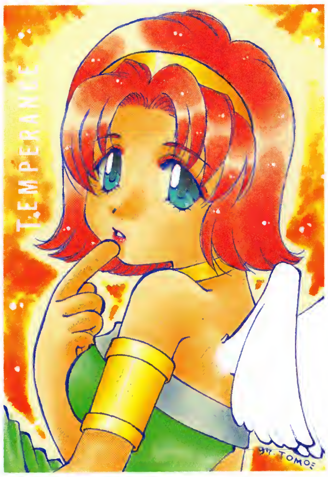
●PN／森本レオナ（大阪府）
ついに真打ち登場ってカンジかな？ しかし、どんな風に出てくるかなぁ？ 今からスゲー楽しみだね♡



●PN／霜月はじめ（熊本県）
RPGクリアおめでとうー 今度は覇王丸でクリアだー 細かいところまでチェックすると細かいおまけがあるのでその辺も頑張ってね♡

●PN／Shin（大阪府）
今年もKOFに出場できなかった影二。でもしっかり背景には登場してるのだ。よし、皆勤賞だぜ、イェーイ！





●PN／河内智美（東京都）
ちょっと憂い顔（？）なテンペランス。なんだか、ミョ～な色気が…。フラフラ…あぁ、イカン、イカン！ 危ないぞ、私。

●PN／三河屋三郎太（滋賀県）
この子も夏が似合うキャラって感じだよね。猿兄もかわいいゾ♡ サムスピやって、暑い夏をさらに熱くすごそうぜ！



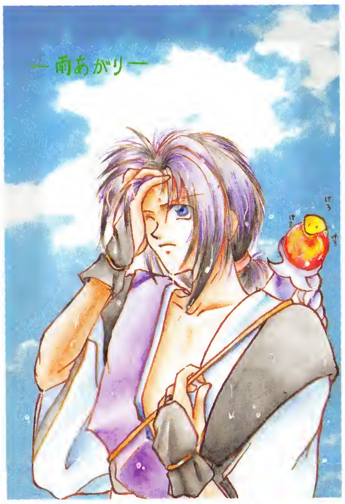


●PN／都氏さとみ（富山県）
でも友達は大切にしようね。今年の俺は…、まあ色々やってます。何気に後ろに憑いてるマチュアとバイスがナイスだにょろ！



●PN／小松辰吉（東京都）
親切心が仇に!? 実はわざとかいな、さくらちゃん！ さりげなくいるベニーがステキ♡ たくまっち、私も欲しいなぁ♡ マジで！

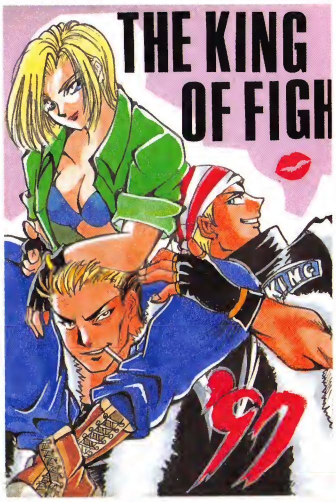
●PN／結麻水寿（宮城県）
傘を忘れた閑丸くん。おかげでいいもの見せていただきました♡ 濡れた髪ってセクシーよね♡ カエルもかわいいです。





●PN／アヲハタマスヲ（千葉県）
弁天様だぁ～♡ この悩殺コスチュームがたまりませんな、ククク。こんな神様いたらマジで崇めたてまつっちゃうんだけどな。

●PN／マリー使い（茨城県）
スペシャルチームですな。今年はマリーの服にオレンジがあって、なかなか「ムフフ♡」なんですよ。とりあえずイカスぜ！





●PN／テリーバカ♡（和歌山県）
渋いギース様…。オヤジ好きにはたまらないですぅ♡　ご結婚おめでとうざいます。これからも投稿がんばってくださいね。

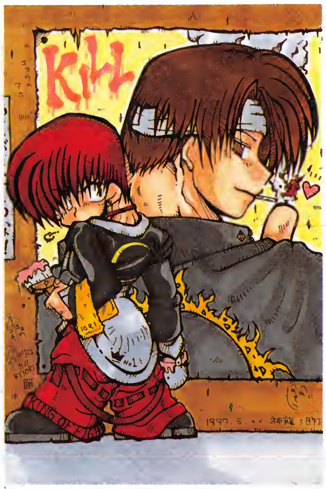
●PN／KAMLO（大阪府）
でも忍びにしては忍んでないよな、2人とも（笑）。でもそこが強さの秘訣ってか？





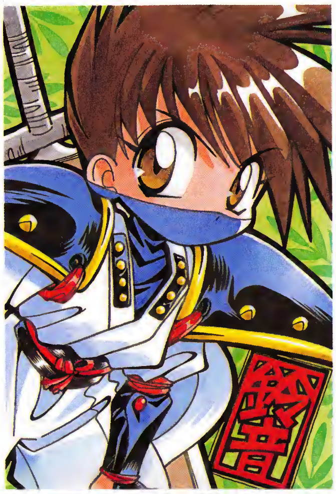
●PN／いりなみ葵（神奈川県）
仲よく夕涼みの風間兄弟ですな。3人とも着物だからこーゆーの似合うね、やっぱり。スイカがおいしそう～。仲間に入れて～。

●PN／神龍（兵庫県）
ポスターの中で、余裕こいてる京がとってもイカすわ！

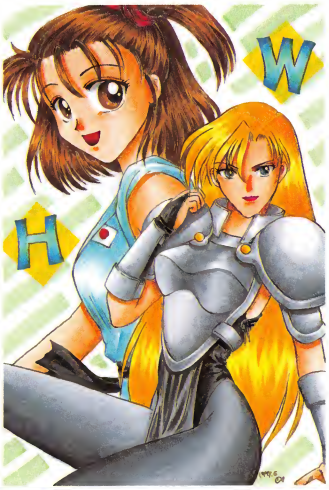




●PN／小梅ハル（兵庫県）
笑ってる…といえば笑ってるかなぁ？　でも「不敵な笑み」と「笑顔」はやっぱり違うと思うのよ。どっちのレオナがお好みかな？



●PN／やまみち怜子（神奈川県）
きたきたきた～！　武士道烈伝。鈴音いいよね～♡　好みじゃわ。オネーサマ受けしそうな大きな瞳がいいね。めちゃ、プリティー♡



●PN／魚住友香（東京都）
わ～っWHだ～！　そうだねぇ、続編出ないのかなぁ。なんの思い出のソフトになるのは、まだまだ早いぞ。新作出るといいね！

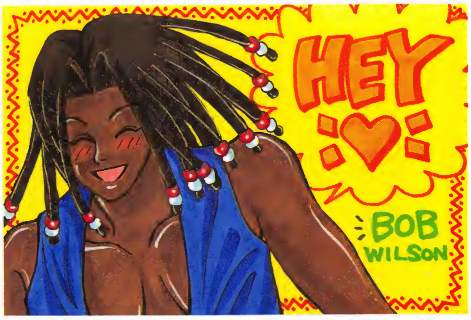
今月の誘惑賞



★PN／氷屋キョウタ（滋賀県）
これだけそろうと見事だね♡　キャラ特性がでてるのがいいね！　個人的にローレンスとフランコがお気に入り♡



●PN／綾人（大分県）
マジドロのタロットカードなんかあったら、絶対欲しいよね！　メーカーさん出してくれんかねぇ…。マジで、商品化希望!!



●福永愛子さん（大阪府）
めちゃめちゃ夏っぽいイラストですね。ボブのかけ声で、なんだか踊り出したくなっちゃうよ。うおーっ、DANCING・GO!

ボスキャラ列伝

格ゲー、アクション、シューティング…。あまたあるネオジオゲームに登場するボスキャラを紹介していくコーナー「ボスキャラ列伝」。今回は『リアルバウト餓狼伝説』のラスボス「ギース・ハワード」を紹介するぞ！

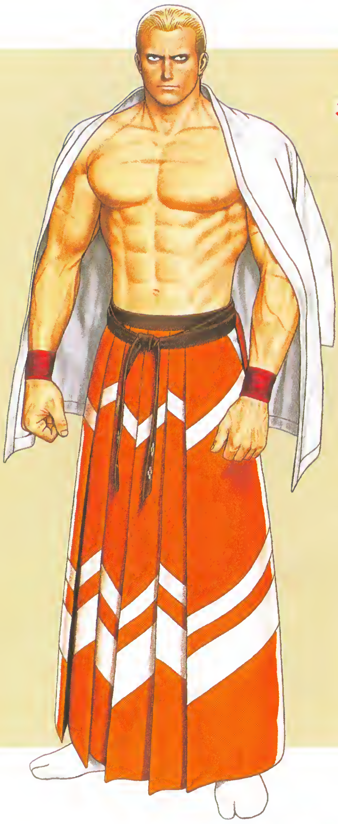
ギース・ハワード ～リアルバウト餓狼伝説

ストーリー

暗黒街サウスタウン。この街を支配しているのが、ギース・ハワードである。

幾度にも渡るボガード兄弟との闘いを経て、いつしか不死身とまで噂されるようになった。

『RB餓狼伝説』では、ギースタワーから墜落し、死亡したことになっているが『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』でナイトメアとして復活する。それが生物か無生物かは別として…。



ギース・ハワード PROFILE

格闘技：古武術
誕生日：1953年1月21日
年齢：42歳
出身地：アメリカ
血液型：B型
身長：183cm
体重：82kg
趣味：凝り性だが飽きっぽく不特定
好きな食べ物：レアのステーキ
大切なもの：己自身
嫌いなもの：自分の野望を阻止する邪魔者



影など相手にならず！　サウスタウンの支配者ギース

強さの証

検証1 攻撃力

必殺技の威力は全体的に低め。しかし強の邪影拳だけは、ライジングタックルなどと比べても高い。

超必殺技のレイジングストームは威力が高く、そのうえコンビネーションアタックから連続で決めることもできる。

総合すると攻撃力はちょっと高めという感じだろうか。

検証2 防御力

『RB餓狼伝説』では防御値が全キャラ一緒なので、相手の攻撃をいかに受けずにすむかが、防御力の優劣を決めることになる。

ギースは無敵時間のある対空技を持っていないうえ、身長が高いため連続技を食らいやすい。残念ながら防御力は低いといえる。

検証3 スピード

通常の移動スピードはごく平均的。ダッシュもテリーやジョーと大差はない。突進技である邪影拳の移動スピードは少し遅め。

ただ、バックステップが結構速い。さすがに秦崇雷などと比較すると遅いが。

やはり袴の影響か、スピードは平均点といったところだ。

検証4 難易度

ボスキャラのわりに倒すのは簡単。全キャラ共通のパターンで倒せてしまう。しかもそのパターンは非常に簡単なため、ミスすることが少ない。

仮にミスしたとしても、大ダメージを受けるような技をギースは持っていないので気にする必要がないのだ。結果として難易度は低めということになる。

検証5 組織力

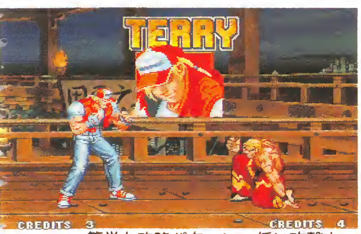
ギースはサウスタウンにギースタワーと呼ばれる高層ビルを持ち、街のありとあらゆる機関やビジネスをその手中に収めている。警察はもちろん、政治家も買収されているのだ。

有能な部下としてビリーなどもいるため、その組織の力はかなりのものがあるだろう。

総合評価

『RB餓狼伝説』でのギースは残念ながら強いとはいえない。やはり、最初からプレイヤーキャラとして使えるからだろうか？

ボスとして登場するCPUギースも、必殺技の威力など、性能的にプレイヤーキャラとして使うものと差がない。ボスとしては弱い方だろう。



簡単な攻略パターン、低い攻撃力。ボスなのに弱い…

ボスデータ評価表

攻撃力	防御力	スピード	難易度	組織力	総合
B	D	C	E	S	C

＊ボスデータ評価表は、S～Eの6段階で評価してあり、Sに近いほど優秀です。評価は編集部調べです。

ギース全必殺技紹介

烈風拳は地面をはうように進む飛び道具。スキは小さい。

ダブル烈風拳はその名の通り烈風拳を2発撃つ技。1発目は目の前にしばらく止まっており、2発目を撃つと1発目と一緒になって飛んでいく。

上段当て身投げは相手のジャンプ攻撃と一部の必殺技をつかんで投げることができる。

中段当て身打ちは相手の通常の立ち攻撃をつかんで投げ飛ばしたあとに、烈風拳で追い打ちをする技。

疾風拳はジャンプ中に撃つ飛び道具。撃ったあと後方にふわりと飛ぶ。

ダブル疾風拳は疾風拳を3ラインすべてに撃つ技。奥、手前ラインに逃げていても当たるのだ。

邪影拳は相手に突進し、命中するとパンチを連続で決める技。ガードされてもスキは小さい。

超必殺技のレイジングストームは刃のような気が噴水のように上方に放出される技。飛び道具を消すこともできる。

潜在能力のサンダーブレイクは頭上からいくつもの雷を落として攻撃する。

最終奥義のデッドリーレイブは10連続で攻撃をする乱舞系の技。決まれば相手の体力の半分近くを奪う。



スキが非常に小さい。使い道は多い



出がかりで相手の飛び道具を貫通することができる



相手の必殺技をつかめ！ギースの代名詞の技



追い打ちの烈風拳は当たらないこともある



撃ったあとに少しだが空中で左右に動くことができる



3発の疾風拳を同時に撃つ。小ジャンプからは出せない



突進後、弱なら2回、強なら3回のパンチで攻撃する



この刃が出ている間は全身無敵状態だぞ



攻撃判定は雷の部分しかないので使い道があまりない



フィニッシュは気を込めた掌打。連続技にどうぞ

ギースとビリー・カーン

ギースの忠実にして有能な部下である彼は、この『RB餓狼伝説』でも中ボスとして登場する。ビリーの目的は、本物のギースのためにギースの影を倒すことだ。

ゲーム中では主人のギースよりも強く、倒すのは容易なことではない。またギースに教わったのか、この作品では当て身投げに似た技を身につけている。

三節棍を使ったリーチの長い攻撃で、相手を押さえ込んでいく戦法が得意。

ギースとの対戦になると礼儀正しく一礼するのは、やはり上司として人間として尊敬しているからだろうか？


礼儀正しくおじぎ。ギースの前ではビリーも子供扱いか？

攻略!! ギースを倒せ!

『RB餓狼伝説』のCPUギースは、非常に弱い。ほぼ全キャラ共通の簡単な攻略パターンが2つもあるのだ。

1つはおなじみのパターン。前方にジャンプして早めに技を出すと、上段当て身投げの空振りを誘えるので、そのスキに連続技を決めるというものだ。技を出すタイミングが遅いと、上段当て身投げで取られてしまうので注意。

もう1つは、2発目が下段判定の「コンビネーションアタック（↓B、↓B、Cなど）」を起き上がりに重ね続けるというもの。なぜか立ちガードして2発目以降を食らってくれるのだ。前述のパターンでダウンさせたあと、このパターンに移行するのがベスト。

キャラ独自のパターンも紹介しよう。アンディだったら、しゃがみC攻撃→キャンセル強斬影拳をガードさせて上段当て身投げを誘い、小ジャンプC攻撃から連続技を決めるパターンが有効。斬影拳のあと、すぐに前方小ジャンプすればOKだ。


ジャンプの昇りで技を出せば、上段当て身投げを空振りしてくれる


2発目以降が確実にヒット。重ね続ければ楽勝だ

NEO·GEO　PS　SS

ネオジオ 家庭用新作ゲーム情報

ネオジオの未来を垣間見るコーナー「ネオジオ家庭用新作ゲーム情報」。ネオジオや、プレイステーション、セガサターンなどの家庭用ハードに移植されたゲームの最新情報をお届けするぞ。今回は、お金を愛する戦士がパズルで戦う『マネーアイドル　エクスチェンジャー』の他、ファンに嬉しいオリジナル要素がつまった『ティンクルスタースプライツ』などを紹介だ。

PS プレイステーション

お金を両替しながら連鎖を組んでいくパズルゲーム『マネーアイドル エクスチェンジャー』と『メタルスラッグ』の追加情報を紹介だ！

マネーアイドル エクスチェンジャー

さくらとあさひのストーリーモードが追加された おまけ要素として声優メッセージもあるぞ

NG版では、1人プレイの時に、三越さくらと高島あさひの2キャラでしか遊ぶことができなかったが、このPS版では全8キャラでプレイできるようになっている。あの強キャラ、マイトディーラーも、悲しいほどに弱いチェリーバイターも自由に使えるぞ。

ストーリーモードはエクスチェンジャーこと三越さくらと、デッドマイザー高島あさひの2キャラでのみ遊べる新モード。

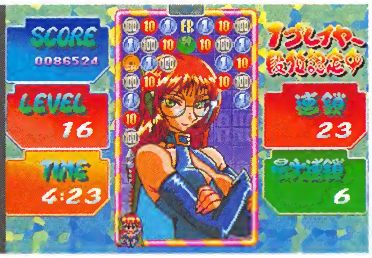
これはパズルでCPUを倒したあとに、それぞれのキャラクターのストーリーが見られるというもの。これでオリジナルのグラフィックを見ることができるぞ。

また、おまけで声優さんのメッセージが聞けたり、ゲーム中で使用されているイラストをCGで見れたりもできるぞ。

アテナ	
9月中旬発売予定　5,800円	
パズル	
NG ROM	×
NG CD	×
PS	○
SS	×
2人同時プレイ ストーリーモード	



強〜い女王様も自由に使えるのだ〜！



もちろん修行のためのモードもある。練習すべし〜！

メタルスラッグ

PS版だけの特権！完全オリジナルのミニゲームが追加されているぞ！

NG、SSですでに発売されている『メタルスラッグ』。遅れて発売のPS版だが、新たなモードが追加されていることが分かったぞ。

その新モードは「アナザーストーリー」という3つのミニゲームを遊べるというもの。

1つ目は「スパイを探せ！」ゲーム。これは8人の捕虜の中に混ざっている、反逆軍のスパイを当てるというもの。

2つ目は「戦車で逃亡！」ゲーム。これは自機戦車を操ってマップ中の障害物をジャンプでかわしていく、横スクロールのアクションゲーム。

3つ目は「技を極めろ！」ゲーム。これは、4名の隊員が画面上におり、その内1〜2名の隊員が捕虜を隠しているので、その隊員を当てるというゲーム。

ただしこれらのミニゲームを遊ぶには、アーケードミッションをクリアしなければならない。

SNK	
発売中　5,800円	
シューティング	
NG ROM	○
NG CD	○
PS	○
SS	○
2人同時プレイ アートギャラリー	



敵は標準に合わせて撃ってくるのでうまく避けよう



裏に捕虜が隠れている。頼りになるのはカンだ

SS セガサターン

今回は『マジドロIII』の裏技と、対戦シューティングという新しいジャンルで話題を呼んだ『ティンクルスタースプライツ』を紹介！

ティンクルスタースプライツ

オープニングムービーとイラストギャラリーが新たに追加された細かな部分でも多くの変更点があるぞ！

シューティングでありながら対戦という、非常に珍しいジャンルのゲーム『ティンクルスタースプライツ』がSSに登場するぞ。

SS版では、アニメーションによるオープニングムービーが追加された。このムービーでは、主人公ロードランの変身シーンなどを見ることができる。さらにテーマソングまで一緒に流れるのだ。そのテーマソングを歌っているのはロードラン役の加藤雅美さんだ。

さらに、ファンのみなさんにとって非常に嬉しいのがイラストギャラリー。これはファンのみなさんからADKに送られた『ティンクルスタースプライツ』のイラストが、CGとして載っているというもの。

しかもボツになることなく、送られてきたものがすべて載るということなので、その総数が何点になるか今のところ不明だ。

そしてサターンモード。このモードでは、すべてのデモシーンでキャラクターたちがしゃべりまくるのだ。

さらにこのモードでは新キャラの美鈴キサラギが登場。このキャラのストーリーも非常に楽しみ。

他にも、キャラクターの性能バランスが調整されていたり、ボスキャラたちが最初から使用できるようになったりしている。またゲーム画面上で雲や霧など、NG版ではスプライト表示能力の都合で入らなかったものが、盛り込まれていたりするぞ。

ADK	
秋発売予定　価格未定	
対戦シューティング	
NG ROM	○
NG CD	○
PS	×
SS	○
SS拡張RAM対応	×
2人同時プレイ　サターンモード　イラストギャラリー	



右が新キャラクターの美鈴キサラギ



NG版の隠しキャラも当然使用可能


ライバルのリアリーも登場するぞ！


キサラギのためショット。爆風にはコスプレ姿が…


緊急回避ボムを撃つとさまざまな姿をするぞ


オープニングムービーから。これは主人公のロードラン

続報！ マジカルドロップIII とれたて増刊号！

NG版で使えた隠しキャラたちが、このSS版でも使えるぞ。

ブラックピエロとストレングスおやじ以外のキャラは、おはなしモードのふつう以上のレベルでクリアすること。

ブラックピエロは、ノーコンティニューでブラックピエロと戦うこと。

ストレングスおやじは、すごろくモードでストレングス娘を使い、ストレングスおやじを倒すか、クリアをする。その後キャラ選択画面でストレングス娘にカーソルを合わせ、LかRを押せば選ぶことができる。

データイースト	
発売中　5,800円	
パズル	
NG ROM	○
NG CD	×
PS	×
SS	○
SS拡張RAM対応	×
2人同時プレイ	



頑張ってクリアすると隠しキャラ登場

速報！

ついにSS版の『サムライスピリッツ天草降臨』の発売日が決定したぞ。気になる発売日は10月2日だ。

もちろん拡張RAMに対応しており、CDロム単体だと5千800円、拡張RAMと同梱のものだと7千800円だ。

オプションメニューもNG版に比べて充実しており、その名も「サターンオプション」という、SS専用のオプションが追加されている。そのオプションによって、デモのカットなどができるぞ。

餓狼ファンに朗報！　SS、PSで『SNKファン-CD餓狼伝説編(仮)』が発売される。発売日は未定。内容は『ネオジオコレクション』と似た、バラエティ感覚のもののようだ。


ついに画面写真が登場ーSSでも侍たちが闘う

安井邦彦の 遊びは終わりだ!!

ROUND 14

KOF'97発売！ 新しい俺を見てください

連日のゲーセン通いで破産寸前の皆様！ イエーイKOF'97やってるか〜い！

新ゼリフはかっこいいし、百合折りは復活したし、今年も安井イオリンは超イカス♡

というわけで今回は、今話題のKOF'97をテーマにお届けしま〜す。



夏だぜ！ ハハハン！ いよいよKOF'97がみんなの前に登場だッ

皆さん、こんにちは。きましたねェ、夏が。

ところで皆さんは、キャンディーズという3人組の『暑中お見舞い申し上げます』という歌、知ってます？

♪水着を誰かにィー、ハハハン♪ っていう調子の歌なんだけど（本当はもっと続けたい！）、夏になるといつもこれを思い出すんですよね。ハハハン！

蛇足ともいえる前置きはここまでにして、いよいよ出ましたKOF'97！ 我らがいおりんも、もちろん健在です！

「今年も、燃えるぜッ！」…って、このセリフはちょっと違うかもしれない。ハハハハ。「大自然のおしおきです！」…これも違う。「よゆうっちィ！」ってこれは屈辱の『王様ゲーム』だァッ（分からない人は『NEO・GEO DJ STATION ラジオドラマ編』を聞いてくださいね）！

今年の俺は『混乱』状態!? 吐きそうになりながらもショートドラマを熱演

なーんてしょっぱなから混乱しておりますが、今年のいおりんもまた、ちょっと『コンラン』状態みたいなんです。

今この原稿を書いている時点では、完成したゲームの中でいおりんがどうなっているのか分からないんですが、ゲームボイスの収録では今まで通りの『通常』パターンと、キレてイッてしまった『ケダモノ』パターンの2種類を録ったんですよね。

普通に「ハッ！」「イヤーッ！」などとやったあとに、ケダモノボイスを録音し、なおかつ今回はいおりんのひとり芝居風の短いドラマもレコーディングしたので、その日の収録は『八神 庵、絶叫づくし』でした。

そのドラマでいおりんは、今年のオフィシャルストーリーに則って血まで吐いちゃって（キャーッ、大丈夫?）。やってる僕まで勢い余って本当に吐きそうになってしまいました。ウハハハ。

そのショートドラマがどういう形で皆さんの耳に届くのかは、またSNKさんからお知らせがあると思うので、庵ファンの方々は楽しみにしていてくださいね（欄外参照）。

でも決してハッピーな内容じゃあないんで、かえって心配になるかも。ハハハハ、僕知ーらない。

京の彼女・ユキの登場でますますロンリーな俺 ケダモノにも愛の手を！

でも今更ながら、京に比べると俺は本当に幸せなところがなくってね…。なんてったって今年の草薙クンは、ついに変人、いやいや、可愛い恋人・ユキちゃんと共演だもんね。

先だっておこなわれたそのユキちゃん役のオーディションでも、審査のひとつに京、庵、ブルー・マリーとセリフのやりとりをするというのがあって、野中ちん、僕、生駒嬢の3人で順番に候補者のお相手をしたんです。

でもたまたま俺にあたった女性は、まったく不運としかいいようがないような気がして。京相手にルンルン会話した方が楽しくていいのにね。

なんたって今年の俺はケダモノですよ、ケダモノ。グォーッ！ 悲しいぜ…。

それはさておき、オーディションの審査は当然のことながら非常に公正だったようですよ。かなり接戦だったしね。今度は俺にも素敵な女性を見つけてくれないかなあ。

皆さん、どうか、よろしくお願い致します。

てなわけで、そろそろおしまいです。また次回お会いしましょう！



八神 庵／『The King Of Fighters '97』
©SNK 1997

やすいくにひこ 安井邦彦 YASUI KUNIHIKO PROFILE

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：4〜5年
〈声優としてのキャリア〉
ネオジオゲームキャラ：八神 庵（KOF'95、KOF'96、KOF'97）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「あずきちゃん」他
海外ドラマ、映画：「ER 緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

安井邦彦の おヤスイ御用だ！

俺に関する質問を、役を演じる安井氏自ら答えてくれるこのコーナー。スペシャルをするにはまだまだ質問がたりーん！ じゃんじゃんおハガキ送ってネ！

Q：俺は子供の頃京と会ったことがあるそうですが、2人はどのような『出会い』をしたのでしょうか？
（秋田県／渡辺知子）

A：出会いねェ…。まァ、ヒントは2人の性格の違いだね、きっと。

明るく屈託のない京はのびのびと自由に育ち、逆に俺は我慢することが多く、しつけも厳しく…。その2人の幼少の頃の出会いも、のちの2人の性格を暗示するようなものだったのでは…？

例えばやたら暑い夏の午後、「修行が終わるまで、おやつはおあずけです！」と犬のようにいわれて、庭で汗をダラダラ流しながら座禅を組んでいる幼い俺の前を、「超うめぇぜ！」とアイスキャンディーをなめつつ女の子とキャッキャラ遊んでいるガキがいると思ったら、それが実は京だったとかね。アハッ、くだらなすぎるゥ!?

※このドラマは『KOF'97 シングルCD』(発売中)に収録されています。

野中政宏の
へへ、燃えたろ？
第2回

いきなり大人気！　の『へへ、燃えたろ？』。
大好評だった京の話に引き続いて、今回はもう1人の担当キャラ・首斬り破沙羅について語ってもらったゾ！
京とはまったく違ったキャラなだけに、どのような気持ちで演じ分けをしているのか？
教えて♡　野中さん！



野中政宏　PROFILE

誕生日：10月15日　出身地：広島県　血液型：A型
趣味・特技：モータースポーツ観戦、ドライブ、キャンプ、パソコン通信
担当ネオジオキャラとゲーム名：草薙　京（KOF '94、'95、'96、'97）／首斬り破沙羅（サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣、サムライスピリッツ天草降臨、真説サムライスピリッツ　武士道烈伝）
その他の仕事：OBC（ラジオ大阪）にてニュース番組担当、FM守口にてDJ、CMのナレーションなど

見かけほど「怖くないよォ～」野中流　破沙羅に関する考察

夏でも涼しそ～なキャラ首斬り破沙羅！さて、みんなの評判は？

は～っ、あっついねえ。
夏は好きだし、日に焼けるのも好きなんだけど、寝苦しいのだけはヤだよね。
フフフ…じゃあ今回は、少しでも涼しくなるように『首斬り破沙羅』の話でもしようか。フハハハハハ…（書いててちょっと照れるな）。
初めて破沙羅が登場した時には、きっとみんなを〝恐怖のどん底（?）〟に突き落としたことでしょう（笑）。みんなからの手紙にも「怖い」っていう感想が一番多かったしね。
あと「とてもじゃないけど、京と同じ声優だとは思えない」っていう意見も多かった（笑）。
何故か僕の古い友人たちは、口をそろえて「こっち（破沙羅）の方がお前らしい」っていうんだけどね。どういうつもりでいってるのかな(笑)？
でも実は僕自身も、破沙羅にはかなり共感できるところがあるんだなぁ。絶対コイツは『いいヤツ』だと思う。少なくとも僕の中ではね。

悲しい恋の行く末どこまでもまっすぐな破沙羅にあこがれも…

破沙羅には篝火という恋人がいるよね。正確にいうと妻だけど。
知っての通り破沙羅と篝火は、幸せの絶頂であるハズの祝言を挙げた夜に、鬼に殺されてしまった。破沙羅は篝火を守ってやれなかった悔しさから、死んでも死に切れずこの世に蘇ってくる。鬼に復讐するためにね。
この『痛いほどの純粋さ』が、たまらなく好きなんだ。みんなにとっては『蘇ってきてからの破沙羅』が破沙羅のすべてかもしれないけど、僕にとっては『幸せに暮らしていた破沙羅』の方がメインなんだよ。
生きていた頃の破沙羅をちょっと想像してみようか。
篝火と破沙羅は幼馴染みなんだけど、篝火って破沙羅の住んでた村の長の娘なんだよね。だから篝火と愛し合って祝言を挙げられるということは、きっとその頃の破沙羅は正直者で責任感も強くて…周囲の人々みんなに愛されるような、人望のある人物だったんだろうな、と僕は思います。
生前の破沙羅を一言でいうと、『まっすぐな人』。ちょっと美化しすぎかもしれないけど、それくらい当時の破沙羅は「いいヤツだったはずだ」って思ってる。だからこそ、死んでもなお復讐のために蘇るなんていう、狂気の行動にでられるんだと思うな。
このくらい強く、純粋に人を愛せたら…、たとえどんなに辛いことがあっても、幸せだろうな。僕にもできるかな？

破沙羅の狂気、悲しみ…役に入り込むと自然にあの『笑い声』が！

ところで、破沙羅の声って変だよね。自分でいうのもなんだけど。あれは『泣きながら笑ってる声』なんですよ。
設定を初めて知った時は『狂気と復讐』がキーワードに思えたから、かなり低い声で、感情を押し殺した感じで…って考えてたんだけど、なんか違う気がしてね。
殺されたあと、篝火のいないこの世に『ひとり蘇ってきた時の気持ち』を想像してたら、例の『笑い声』が心の底から湧いてでてきたんだ。
だからというわけでもないけど、あの笑い声は破沙羅のセリフの中でもかなり気に入っています。
録音はね、そりゃもう大変です。いやそれは全部、僕のせいなんだけど…。
『斬紅郎無双剣』『天草降臨』ともに、録音が夏の終りだったこともあって、スタジオの中が暑くて暑くて。
さぁみんな想像しましょう。薄暗く、蒸し暑いスタジオで、じっと息を殺して、響き渡るのは破沙羅の笑い声…。
その上破沙羅でOKもらう時って、必ず泣いてるんだよね。自然と涙がでてきちゃう。汗だか涙だか分からないモノが、スタジオの中に飛び散ってたりもして（笑）。
ほ～ら、怖いでしょう？　涼しくなってきたでしょう？　それとも…余計蒸し暑くなった（爆笑）??
さてさて、無事（?）連載第2回を終えた我がページ。こんな話をしてくれ～というリクエストがあったら、遠慮しないでどんどん編集部にお手紙ください。ご意見ご感想も、心よりお待ちしておりますよん。
ではでは、また。



首斬り破沙羅／『サムライスピリッツ天草降臨』©SNK 1996

SPECIAL PRESENT!!

野中政宏のサイン入り草薙　京テレカを抽選で1名様に。
はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入の上、
〒112　東京都文京区水道2－13－12
SKビル202号
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「へへ　燃えたろ？　9月号」係まで。
締切りは9月9日必着。発表は11月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので予めご了承下さい。

生駒治美連載 *vol.16*

碧い砂時計

夏といえば KOFの季節 今年は2役で参加!!



ブルー・マリー／『The King Of Fighters'97』
©SNK 1997

生駒治美 いこまはるみ

2月5日生まれ／大阪府出身 A型／B80・W58・H86／趣味はコンピュータ、スキー、スノーボード、テニス、ダイビング、
●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは、『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『KOF』のブルー・マリー、『龍虎』『KOF』のキングなど多数。
その他、TVアニメ『こどものおもちゃ』、ラジオドラマ『HAPPY BOY』などでも活躍中。

This is HARUMI IKOMA



東京・新宿御苑にて

今年の夏もKOFがアツイ でも新チーム…濃すぎるぞっ！

なんかめちゃ暑いすねー、最近。毎日、クーラー24時間営業になっておりますよ（電気代が怖い）。

外に出るのがますます億劫になってしまって、フリークを片手に『武士道烈伝』に熱中しております（早くKENさんの歌を聴くぞー!!）。まぁ、夏なんだから暑いのは仕方がないんだけどっ…。

でも暑いといやー、ファイヤーマンの季節ですね。KOFの人気はもうだれにも止められないって感じだもんな。それは京の彼女役の声優を決めるオーディションでつくづく感じてしまった。ホント、すごい熱気でした。

まぁ、そんな人気のゲームにも今回から2役で出場できるなんて、光栄でございます。

しっかし…キングは女の子ばかりのグループだからいいんだけれど、新しく混ぜてもらったマリーちゃんのメンバー…濃いですね。濃すぎるぞっ！

ちーっと前にボイス録りをやったんだけれど、スタジオの中は、もう異臭が漂ってきそうな異様な雰囲気でありました。

山崎の狂った笑いに加え、ビリーの奇声…「おいおいノーマルなマリーちゃんはどうすりゃいいの?? ここは、どこ？ 私は誰？ 動物園に遊びにきたんじゃないわよ!!」ってな感じ。

うーん、これからこの3人で闘っていくかと思うと先が思いやられるー。

お祭り気分のKOF 待ちわびる心は乙女のハート♡

それにちょっと心配なのが、2役のキャラの声の感じが似ているということ。ラジオドラマなんかで会話が続いたりなんかしたら、けっこう辛いかも。って書いてると目敏くチェックして、DJステーションなんかにそういうシーンが放りこまれるんだよな。危ない、危ない。

でもKOFって、DJステーションみたいにいろんなメンツが集まるので、一種のお祭りみたいなノリなのよね、声優陣としては…（だから現場はネタの宝庫なのだ）。

キャラ的立場としても、おいしいところはKOFメインキャラの方たちにキメてもらって、脇の美味しいところをいただくみたいな感じ。

元の作品の中だと、例えばキングなら龍虎の拳のバックグラウンドをどっぷりと背負ってしまうので、重々しい感覚で挑んでしまう。

でもKOFシリーズは、一つのビッグイベントに参加するという気分なので、クリスマスetc.のPARTYを待ちわびる乙女のハートと一緒かな（どこがじゃ）。

マリンブルーの海辺で合宿 そんなお仕事ないですか…？

まぁ、また『KOF'97』のラジオドラマもはじまりそうだし、今度はどこで強化合宿することになるのかなぁ？ できればお泊まりコースで、マリンブルーの海のそばなんてのがいいんだけどなぁ。

ねねねね、そんなお仕事、どこかに転がってまへんかー（おっと中村氏になってもうた）?? といっている間に、また夏がすぎていくんだろうなー。ぐすん。

あっそうだ！ 全然話はぶっ飛んでしまいますが、パソコン通信でひそかに生駒ボードが開設されとるようで、ありがとうございます（Yさん、Hさん、もっと広めて下さいませ！）。

これを見て頑張らなくっちゃと、はりきっとります。皆シャンも暑さにめげずに頑張りましょう！

生駒治美のなんでも質問箱

Q 生駒さんが演じているキャラの中で、自分と一番似ているのは誰ですか？ また、どこが似ていると思いますか？（福島県／M・Sさん）

A 普段の声的にはキングやマリーに近いと思うのでありますが、性格的にはそうだなぁー、SNKキャラから外れるんですが、「こどちゃ」の風花ちゃんみたいな感じでしょうか。あっけらかーんとしとります。でも実はアリも殺せぬ小心者。そしてその実体は…?? 何でしょうねー。まぁ風花ちゃんみたいにしっかり者ではないことは確か。そう、私はうっかり者〜。

PRESENT

生駒治美のサイン入りテレフォンカード（ナコルル＆リムルル）を抽選で1名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「碧い砂時計 9月号」係まで。

締切りは9月9日必着。発表は11月号誌上。なお、このページのプレゼントに当選すると、他プレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。7月号の当選者は、福岡県の大庭知慧さん。おめでとう!!

※『生駒治美のなんでも質問箱』への質問を募集します。生駒さんに聴きたいことを、ハガキに書いて送ってね！ 待ってます♡

ラウンドトリップRV&
ウルトラ電流イライラ棒

新製品続々登場！アーケードが燃える!!

ハイパーネオジオ64の登場で、にわかに活気づくSNK周辺。ここではそんなSNKの新作から、格ゲー以外のタイトルを紹介しよう。
まず1つ目は、本格的レースゲーム『ラウンドトリップRV』。そしてもう1つは、ビデオゲームとして登場する『ウルトラ電流イライラ棒』だ。
さあ、この夏もSNKで燃えまくろう!!



本格的RVレースゲームが、ハイパーネオジオ64に登場！世界各地の一般道路を舞台に、RVカーを駆使してゴールを目指すレースゲームだ。
選べるモードは2種類。制限時間内にひたすらゴールを目指す『チャンピオンシップモード』と、好きなコースを選んで最大4人までの対戦が楽しめる『トライアルモード』があるぞ。
視点も、操作しやすい斜め上からの見下ろし視点と、ド迫力が味わえるドライバー視点の2タイプから選べる。
また、リアクティブハンドルを搭載している。これはデコボコ道や急カーブなどで、車体の反動がプレイヤーにそのまま伝わってくるというもの。まるで本当に走っているかのような気分になれること間違いなし。
さらに専用筐体には、音響体感機能も搭載されていて、迫力満点の効果音やBGMが楽しめる。
『ラウンドトリップRV』は、近々アーケードに登場する予定。レースゲームが好きな人はもちろん、グループで楽しむにもバッチリ。みんなでRVを体験しよう！


こんなコースがあるのだ


迫力満点のドライバー視点！


何と対向車もいるのだ！ う〜ん、本格的!!

車種紹介

使用できる車は、4種類。そのうち3台は、実在の人気の高いRVカーなのだ。もう1台は何と、SNKオリジナルデザインの車なのだ。プライベートショーで見た感じだと、カッコイイ車だったぞ。
クラッチの切り替えは、マニュアル、オート1、オート2（オートブレーキ）の3種類から選べる。
自分に合う車を見つけて、RVレースを極めよう！


三菱パジェロ


トヨタ ハイラックス ピックアップ


ランドローバー ディスカバリー



大人気の電流イライラ棒が、ビデオゲームになったぞ!!「大きい筐体だとはずかしくて…」なんていってた人も、これでいつでも気軽にチャレンジできるね。
ゲームのルールは、いたって簡単。トラックボールで画面内のイライラ棒をトラップに当たらないように操作して、『ノービス』『エキスパート』『プロフェッショナル』の3つのコースをすべてクリアすればOKだ。コース中には、決まった箇所にチェックポイントが設けられているぞ。
初期設定では、イライラ棒は2本持っているが、トラップに引っかかったり、タイムオーバーになったりすると、1本ずつ失ってしまう。しかし、『ノービス』『エキスパート』の各コースをクリアすれば、1本ずつ増えるのだ。これを全部失うと、ゲームオーバーになってしまうぞ。
イライラ棒のストックがある時に壁や障害物に触れるか、タイムオーバーになった場合、チェックポイントを1度も通過していなければそのコースの最初から、チェックポイント通過後なら最後に通過したチェックポイントからの再スタートとなる。コンティニューした場合も、チェックポイントの前かあとかで再スタートの位置が変わるぞ。
チェックポイントに入ると、そこまでの残りタイムが、次のチェックポイントorゴールまでのタイムに加算される。
筐体についているトラックボールのおかげで、イライラ棒ならではの微妙な操作もそのまま再現できるぞ。しかもミスしてしまうと、映像、音、光の他に、エアーまで吹き出されるので、迫力は満点！
さらに、ゲームの最難関コース『プロフェッショナル』をクリアすると、特製クリアカードがもらえる機能もオプションでついているのだ！クリアカードは全10種類。KOF、餓狼、サムスピなど、人気ゲームの絵柄ばかり。しかも、入手できるのはこのイライラ棒でだけという超レアなアイテムだ。これは、何としてもゲットするしかないね！
この『ウルトラ電流イライラ棒』は、8月発売予定。楽しめるゲームであることは間違いなしなので、みんなで挑戦しよう!!


これが専用筐体だ！ 今から楽しみだね♡


あちゃ〜失敗！ やっぱ迫力ですう〜



おなじみのトラップもいっぱい！ オリジナルもあるよ

その後の狼炎チーム

三匹が行く!

作・画/坂本みのる




兄さん…
はーっ はーっ
負けるな兄さん! ファイト!!
陰ながら見守るアンディ
グッ…
他人事みたいに見守ってんじゃねえ!!
ボコッ
あいた
なかなかのパフォーマンスだったな
親父の仇にはこのくらいインパクトがなくてはな
くすくす
なあ…京?
またしても負けてるぜきさま…
ああっオレはっ主人公としてっ!!
フム…なかなかスジがいいな
傭兵にならんかね
は?
ポン
手榴弾を投げまくって戦場を駆けるのは楽しいぞお
いや…オレはそういうのは…
心配はいらんぞ
私の指揮下ではレオナのような少女ですら有能な戦士に…
ガツン
へエーレオナちゃんっていうのかあ
かげのあるひとみがとっても魅力的だね
オレ二階堂紅丸ヨロシクね
私の部下をくどいているのは何者だっ!?
べっ…
紅丸ーっ!!
ハアイ♡
全国のハニーたちまたせたね
はにい?
ビューティフル紅丸さまの活躍は来月号のお楽しみさ♡
つづくぜベイビィ～♡

声優インタビュー

小島朋子（こじまともこ）

小学生の頃から声優になりたかったんです

暑い夏がやってきた！ みんな、KOF'97はプレイしているかい⁉ 今回は、ユキの声優オーディションで千500人以上の中から選ばれた、小島朋子さんに話を聞いてきたぞ！



小島朋子

誕生日：3月7日
出身地：福島県
身長：156cm
体重：45kg
スリーサイズ：B82・W61・H86
趣味：ラーメン食べ歩き、映画鑑賞（邦画）
特技：歯みがき、指圧、インスタントラーメン作り
所属：プロダクションT.A.G.
担当ネオジオキャラ：ユキ（KOF'97）

その他の仕事

テレビ：『声遊倶楽部』レギュラー出演
CDドラマ：『HAUNTED じゃんくしょん』（にの君）、『聖戦記エルナサーガ・外伝』（ロスカ）
歌：『MIDNIGHT JUNCTION』『MOON』、『Shining Day』『想い出に足りない』（BMGジャパン）
アニメ：『ハーメルンのバイオリン弾き』（トロン）
ラジオ：『YAOちゃんのラジコミプレイランド』（アシスタント・レギュラー／東京FM）
他

ユキちゃんはすごく純粋な心を持っている女の子

――声優を目指すことになった経緯を教えてください。

「自然と、小学生の頃からずっと声優になりたいと思っていました。アニメが好きだというのもあるんですけど、声優なら普通だと自分じゃ絶対になれないものになれるじゃないですか。動物とか（笑）。普通に人生を生きていたら絶対になれないものになれるというのが、すごく魅力的で。私、自分がやろうと思ったことに対しては、しつこいんですよ（笑）。絶対になろうと思ってました」

――ユキ役のオーディションに応募したきっかけは？

「やっぱり、ユキちゃんというキャラクターに興味を持ったからですね」

――ユキに対しての印象は、どうでしたか？

「どこにでもいる、普通の、可愛い…ちょっと上のランクの女子高生（笑）っていう感じです。今、ルーズソックスとか、肌の色を焼いたり、お花をつけたりするのが流行っていますけど、そういう感じではなくて。すごく純粋な心を持っている子っていうイメージがあります」

フリー演技の空手は高校生の時の空手部で覚えました

――オーディションでの心境をお聞かせください。

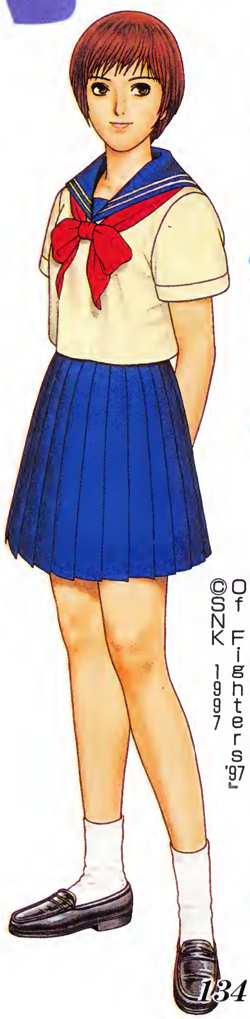
「最初は、私はあんまり緊張しないたちなので平気だと思ってたんですけど、自分の番になるとやっぱり…。何か、舞い上がってました。グランプリはとれないなと思っていたのに選ばれたので、信じられなかったです」

――フリー演技で空手を披露してらっしゃいましたが、実際に格闘技をやってらしたんですか？

「高校生の時に、空手部に入っていたんですよ。それも全国大会とかいくような部で、先輩とかでも可愛い人がすごく多かったんですよ（笑）。みんなうまいし。それでかっこいいなぁと思って入部したんですが、練習がかなりきつくて、このままじゃ私の高校生活は遊べないと思って、すぐにやめてしまったんですけど（笑）。その時に一番最初に習った型を覚えていて、やってみたんです」

――フリー演技でどうして空手をやろうと決めたんですか？

「みんな歌とかをやるんだろうなと思って、私は披露できるものはあまりないし、歌だけじゃだめだなと思って。何かできるかなと考えた時に、格闘技系のゲームだし、空手なんていいんじゃないかと思ってやりました（笑）。今もボクシングのジムには通ってます。時間がなくて、あまりいけないんですけどね」



ユキ／『The King Of Fighters '97』
©SNK 1997

ユキの気持ちになって今ではすっかり京の恋人気取り…

――実際にボイスを録ってみて、どうでしたか？

「ゲームはあまりやったことがないんですけど、録る前から草薙 京さんのことは知っていて、かっこいい人だなと思っていたんです。それでも、心をこめて愛してる！ って感じではなかったんですよ。でも家で台詞を練習する時に、やっぱりユキちゃんの気持ちになるのが、一番ユキちゃん



どんな質問にも快く答えてくれた



時にはこんな表情も。明るい表情がユキと重なる

に近づけると思って。それでなりきってやっていたら、だんだん恋人のように思えてきて、今ではすっかり恋人気取りって感じです（笑）。収録の時に、私は声がすごく低いんで、結構暗くなってしまって『もうちょっと高めに』と注意されたりしました。'97の台詞は、4回録り直しましたね。ネオミニの景品用の京のシングルにも出てるんですけど、そちらを録った時もやっぱり声が低くて（笑）。もっと明るく、なんていわれたんですけど、少し難しかったですね。でも面白かったですよ。ユキの気持ちになって演りました」

――ゲームはあまりやらないそうですが、KOFをプレイしたことはありますか？

「アーケードで1回、暇な時は毎日事務所で『KOF'96』をやっています。'97も1回やりました」

――恋人役の草薙　京にはファンが多いですが、それについてはどう思いますか？

「京って、やっぱりかっこいいですからね。公開オーディションにもファンの人がいっぱいきてましたし。楽屋でもみんな『うらまれそう』とかいってたんですけど、グランプリに選ばれて写真を撮る時は、みなさんも喜んでくれて、安心しました。野中さんと写真を撮る時に『腕組まないの～？』という声援があって、ファンの人からそういう声援があったり、一緒に応援してくれるっていうのは、すごく嬉しかったです」

――読者からのハガキでも、『私が投票した小島さんが受かってよかった』というのがあったんですけど。

「すごく嬉しいですね。抱きしめたいくらい（笑）」

――今後、ラジオドラマの収録もあったりして、ユキの出番も増えると思いますが、どんなキャラクターにしていきたいと思っていますか？

「やっぱり、京のファンの人はやきもちとかも確かにあると思うんですけど、京が好きな人はユキちゃんの気持ちも1番分かると思うんで、そんなユキちゃんと自分を重ねていけるように、大事にしていきたいですね」

――他の声優さんとは、もうお話されましたか？

「ゲームボイスを録った時は1人でした。野中さん、安井さん、生駒さんはオーディションの時と、シングルCDを録った時にお会いしました。みなさん、個性的な方ばかりですよね（笑）。野中さんと一緒に録ったんですけど、生駒さんはちょうど私たちの前に録っていて、そのあと飲みに誘っていただきました。その時に、『八神　庵がいるから』っていわれて、いってみたら安井さんがいらしていて。野中さんはその前にお帰りになったんですけど、すごく楽しかったです」

ギトギトのみそラーメンと映画は大好き！

――趣味にラーメン食べ歩きというのがありますけど、ラーメンがお好きなんですか？

「そうなんですよ。最近ダイエットをしてるので、あんまり食べ歩いてないんですけど。特にみそラーメンが好きで、ギトギト、ドロドロしたやつが好きなんです。有名店をまわっているわけじゃないんですけど、1人で歩いていて、おいしそうだなと思ったところに入って。ここはだめだな、とか。ちょっと麺がよくない、とか（笑）。みその味がすごくするところが好きですね」

――特技がインスタントラーメン作りになってますが…。

「特技というか、何というか…ギトギトに作るのが（笑）。多分、私しか食べられないと思うんですよね（笑）。私、からいのとか、味の濃いのがすごく好きで。みそラーメンにハンパじゃなくラー油とか七味とか入れて、ドロドロにして食べるんですけど」

――他に、映画鑑賞が趣味ということですが…。

「岩井俊二さんという監督さんが、すごく好きなんです。ファンレターも出して（笑）。ビデオも全部観ました。他にも、新人の監督さんの作品に興味があります」

――映画館をハシゴしたりします？

「しますね。最高で、1日に4本観たり。昔はオールナイトもいきました。映画は絶対に1人で観るんですよ。1回観てもう1回観たいなと思うやつだと、ずっと見続けるんです。友達とかと一緒にいくと、やっぱり1回観て帰っちゃうじゃないですか。しかも東京だと入れ替え制のところとかありますからね。くやしいですよ（笑）。自分と似てる人とか、自分と同じものに共感できる人ならいいんですけど、違う人と一緒にいくと、何か壊されるような気がして…。すごく大事にしていると かすごく観たい映画は、1人で観にいきますね。1人じめしたいというのもあります（笑）」



笑顔がとっても優しい小島さん。今後の活躍も楽しみだね♡

京ともども ユキちゃんも一緒に応援してください

――今後の活動予定を教えてください。

「KOF'97のラジオドラマが、9月からはじまります。あと、千葉テレビの『こみけでないと』という番組のOPテーマ『Shining Day』を歌っているんですが、OPでNYに旅行にいった時に撮ったビデオがバックに流れています。まだ髪が長かった頃のものです（笑）」

――KOFのファンの方々に、メッセージをお願いします。

「ユキちゃんは闘わないので、ユキちゃんでは楽しんでもらえないと思うんですけど、京ともども、ユキちゃんも一緒に応援してください」

――最後に、NFの読者の方々にメッセージをお願いします。

「1人でゲームをやらずにみんなで楽しみましょう（笑）。あと、私のホームページがあるんです。パソコンを持っている方は、NECアニメジャパンの中に入っていますので、アクセスしてみてください。今後とも、よろしくお願いします」

ファンレターの宛先
〒112
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「小島朋子ファンレター」係

みんな、ネオプリしまくってるか～い？　いつも大人気のネオプリだけど、この夏にはまたまた新フレームがたくさん登場するのだ！　これはもう、撮りまくるっきゃないね!!
今回は、そのネオプリの最新フレームを紹介するよ!!　さあ、お気に入りのフレームはあるかなぁ♡

NEOプリント最新情報

新フレーム目白押し！この夏もネオプリでキメ!!

NEOプリントMulti

K・O・F '97　発売中

夏といえばKOF！今年も燃えるぜ!!

ファンのみなさん、お待たせしました。アーケードで大人気のKOF'97が、ついにネオプリに登場だ!!　憧れの、大好きなキャラとのツーショットが実現するよん♡

京や庵はもちろん、レギュラーメンバーから新キャラまで、勢ぞろい！　さぁ、誰と一緒にネオプリする？





本誌編集者がプライベートショーで体験撮影したものだ！

水族館　発売中

これでキミも水族館の仲間に！

暑い夏に、涼しそ～なフレームが登場！　水族館でよく見る魚たちがいっぱいだ。

可愛らしいものやオカシイもの、思わずニヤリとしてしまうものまで、い～っぱいそろってるよ!!

水族館フレームで、涼しい気持ちになろう!!



カリメロ　発売中

懐かしのカリメロがネオプリに登場!!

昔懐かしいアニメキャラクターが登場！

アニメを知らない人も、この愛らしいキャラクターを見れば、ちょっと心がひかれちゃうよね。もー、可愛いったらない！　って感じ。

キミのネオプリコレクションに、ぜひ加えて欲しいフレームだ!!



ムーミン　発売中

ムーミン谷の仲間と一緒にネオプリ♡

とにかく心温まるキャラクターが満載!!

ムーミンはもちろん、ミィやスナフキン、ニョロニョロまで、とにかくいろんなキャラクターと一緒に撮れるのだ。

特に、スナフキンにはラブラブ♡なフレームもあるので、スナフキンファンの女の子は撮るしかないぞ♡

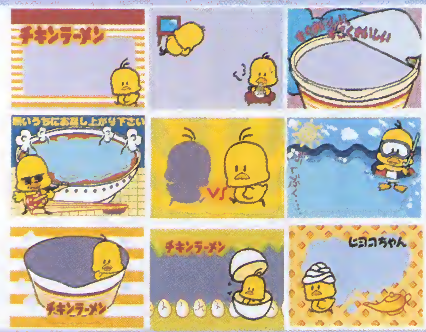


※フレームは予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

チキンラーメン

発売中

ちょっと変わったお茶目なネオプリ!!



テレビのCMなどでよく見る、あのキャラクターがネオプリに!!

なかなか可愛いうえ、ちょっとお茶目なキャラクターと一緒にネオプリしてみない？ 友達にもウケること間違いなしだよ！

さぁ、みんなで撮りにいこう!!

ピンクパンサー

発売中

ピンクパンサーとオシャレにキメよう!!



昔から人気のおとろえないピンクパンサー。

オシャレでちょっとシックな感じのするこのキャラクター、カッコいいものからお茶目なものまで、いろんなフレームがそろってるよ！

この夏、オシャレにキメようと思っている人には、ぴったりだね！

NEOプリントSPECIAL



ORIX BLUE WAVE

発売中

イチローと一緒に青い波に乗ろう!!

イチロー人気でがぜん盛り上がるオリックスも、フレームになって登場！ イチローはもちろん、他の人気選手や、仰木監督のフレームもあるぞ。これでキミもオリックスの一員！ なんて気分になれちゃうのだ。

オリックスを応援しながら、ネオプリも忘れずチェックしよう!!



安室奈美恵 MAX SPEED

発売中

大好きなあのコとのツーショットが再び!!

大人気の安室奈美恵、MAX、SPEEDのフレームが登場！

大好きなあのコとのツーショットも撮れちゃうこのシリーズ、これはもうコレクションするしかない！

まだ撮っていない人は、急いでネオプリにGOだぞ!!



この他にもまだ色々あるので、チェックして全部集めよう!!

おさえておきたい!! ネオプリ基礎知識

①カラーセレクト機能

これはもう、ネオプリの常識！ カラー、モノクロ、セピアの3色が選べるものだ。その日の気分でカラーを変えて、楽しみも倍増！ キミの好きなカラーはどれかな？

②マルチフレーム機能

ネオプリの常識その2。1枚の用紙に、4パターンのフレームが撮れちゃうというもの。これでたくさんのフレームを撮って、友達に差をつけちゃおう！

③高速プリント機能

ネオプリの常識その3。待ち時間が、たったの30秒ですんでしまうのだ。後ろで待ってる時もイライラしないし、撮った写真のできが早く確かめられるってのもいいよね。

④おすすめモード&アレンジモード

これは、ネオプリスペシャルだけのお楽しみモード。

おすすめモードは、背景とフレームを別々に選べるというもの。この機能を使うと、同じ背景でも何種類ものバリエーションが可能になるのだ。

アレンジモードは、最初に1回目のポーズとフレームを選んで、その後2回目のポーズが撮られるもの。1つのフレームに自分が2人…なんてのも作れちゃうのだ。

ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ

通信販売コーナー

ソフト予約受付中！
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（ロムカセット版）



発売日：9月25日
価格：31,500円
送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：ROM-KOF97
予約締切日：8月22日（消印有効）

※ソフト予約商品を他の商品と一緒にお申し込みになる場合、発送時期の関係により送料は別途になりますので、お間違えのないようお願い致します。
なお、ソフトの発送は発売日より2、3日後になります。

KOF'97 フラッグ



10種類1セット

価格：3,675円
送料：E（送料一覧表参照）
商品番号：FL-KOF-01

KOF'97 マスコットキーホルダー



15種類1セット

価格：3,675円
送料：E（送料一覧表参照）
商品番号：MK-KOF-01

KOF'97 ぬいぐるみ



Aタイプ：草薙　京、矢吹真吾、椎拳崇、シェルミー、ブルー・マリー
Bタイプ：八神　庵、七枷　社、クリス、不知火　舞、麻宮アテナ

どちらのタイプか必ず明記してください。

5種類1セット

価格各：3,675円
送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：NU-KOF-01

B・O・F マスコットキーホルダー



5種類1セット

価格：1,575円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：MK-BOF-01

ネオジオウォッチセレクション

①京 SOLD OUT！
②庵
③KOF
④餓狼伝説
⑤サムライスピリッツ

希望の番号を必ず明記してください。

価格：各1,995円
送料：E（送料一覧表参照）
商品番号：WA-NG-01



申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
〈同封する紙に記入するもの〉
①郵便番号＆住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆通常手数料は70円程度です。

〈申込先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社　分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
〈口座番号〉
00160-5-105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振って下さい。

ここに掲載されている商品の販売期間は9月8日までです。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。

※KOF'97 シングルCDは，販売元の都合により以後お取り扱いできませんのでご了承下さい。

ハード・周辺機器

在庫僅少

●NEO・GEOCDZ
価格：20、79[illegible]
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：H-NCZ-03

●NEO・GEOCD
価格：34、440円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：H-NC-02

●ネオジオCD　専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格：1、890円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-02
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●ネオジオCD　コントローラープロ
※ハード3機種とも使用可能
価格：4、095円
送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-03
ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格：2、730円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格：2、310円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタつきのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格：1、260円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-SAV-01
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格：1、260円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-MAV-02
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格：3、675円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

●ネオジオCDZ ACアダプター
※ネオジオCDZのみ使用可能
価格：3、675円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-03
ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。



サムライスピリッツ タペストリー

5種類1セット
※閑丸のみ別サイズ

価格:3、150円
送料:F（送料一覧表参照）
商品番号:TP-SAM-01
サイズ:A2（594mm×420mm）

ネオジオステッカー



KOF2枚、餓狼3枚の5枚1セット。

価格:2、310円
送料:C（送料一覧表参照）
商品番号:ST-NG-01
サイズ:タテ15cm×ヨコ7cm

龍虎フィギュア



10体1セット

価格:2、100円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:F-RYU-01

ナコルルコスチューム



上着、ズボン、リボン、手甲、帯の5点セット。

価格:52、290円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:CS-NAK-01
サイズ:M・L
（希望サイズを必ず明記）
※チチウシは含まれておりません。

リムルルコスチューム



上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の5点セット。

価格:52、290円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:CS-RIM-01
サイズ:M・L
（希望サイズを必ず明記）

キャラクターシューズ



●ナコルル靴
商品番号:SH-NAK-01
●リムルル靴
商品番号:SH-RIM-02
価格:15、750円
送料:F（送料一覧表参照）
サイズ:23．5cm・24．5cm
（希望サイズを必ず明記）

テリーキャップ



フリーサイズ
価格:3、990円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:CP-TER-01

草薙　京ジャケット



価格:36、540円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:J-KYO-01
サイズ:S・M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

草薙　京グローブ'96

フリーサイズ
価格:10、290円
送料:E（送料一覧表参照）
商品番号:G-KYO-01

草薙　京ピンバッチセット'96



価格:1、050円
送料:B（送料一覧表参照）
商品番号:B-KYO-01

八神　庵ジャケット



価格:31、290円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:J-IOR-02
サイズ:L・XL
（希望サイズを必ず明記）

八神　庵ロングシャツ

価格:20、790円
送料:F（送料一覧表参照）
商品番号:L-IOR-02
サイズ:M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

送料（手数料）一覧表

送料（手数料）一覧表
A=いくつでも100円
B=いくつでも300円
C=1セット100円、2セット以上200円
D=2セットまで500円、3セット以上800円
E=1セット500円、2セット以上900円
F=1セット1、000円、2セット以上1、500円
G=1セットにつき1、000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意下さい。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2～3日、郵便振替では5～6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2～4週間ほどかかります。あらかじめご了承下さい。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か配送中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅急便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで。
【通販専用電話番号】☎03-5395-6776　ネオジオフリークサービス部
受付け時間　PM1：00～PM8：00（月～金）

　※実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。　※在庫僅少の赤印のある商品は、必ず注文する前に在庫の確認をしてください。

最新音楽 CD&VIDEO

CD ついに出たKOF'97 CDも魅力満載だ！



THE KING OF FIGHTERS'97

SNK新世界楽曲雑技団

●8月20日発売
¥1,835
CD:PCCB-00273
(CD2枚組)
発売元:ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典:スーパーピクチャーCD

みなさんおまちかねの『KOF'97』も、すでにゲームセンターに並んでいる頃。もうプレイしたかな?

今回の新キャラたちも魅力的なので使うの誰にしようか困る～。あ、そうそう本誌他2誌の人気投票で選ばれたビリー、マリー、山崎の3人組も使ってね。満足なデキです。

でも少し不満なのはゲームセンターの中だと、せっかくのBGMやキャラクターの声も聴きとりにくいってこと。

しかも、ただでさえ登場キャラクターの多いKOFシリーズ。キャラクターの声やテーマソングをすべて聴いている人ってあまりいないんじゃないかな～。せっかくだし、すべてを楽しみたいよね。

そこで登場しました。おなじみSNK新世界楽曲雑技団より『KOF'97』のすべての曲、ボイス、S．E．を収めたCDが早くも発売されます。

熱いバトルをさらに盛り上げてくれるこの一枚、ぜひお手元にどうぞ。

ディレクターノーツ

今年もKOFのシーズンがやってきました。

今回のアルバムはなんと2枚組！オリジナルミュージック&S．E．収録のディスク1と、VOICE COLLECTIONのみが収録されているディスク2（シングルCDサイズ）で、内容、楽曲数、VOICEのボリューム、どれをとっても大満足のアルバムに仕上がりました。

オリジナルミュージックは、迫力のギターサウンド中心の主要キャラクターテーマと、バラエティに富んだステージテーマを主として構成され、キャラクターファンも、ゲームファンも納得の内容になっています。

VOICEも新キャラを含めて総勢30キャラを超える充実ぶり。

京、庵をはじめとするKOFシリーズキャラの他、投票で選出された山崎竜二、ブルー・マリー、ビリー・カーン、新キャラの矢吹真吾やユキの声も聴けてしまう！

本当にどこをとっても大満足の『KOF'97』。存分にお楽しみください。

CD 人気キャラCD第3弾 ギース様の登場だぜ!!

大好評のSNKキャラクターズサウンズコレクションのVol．3は「SNK格闘ゲームの悪役キャラといったらこの人」…そうです、ギース様の登場なのです！

『餓狼伝説』での登場以来、多くのゲームに登場してきた彼。とにかく渋いし、その不死身ぶりはもう感動もの。

でもギースが『KOF'97』には不参加で悲しい思いをした人も多いんじゃないかな？

そんな人はぜひこのCDを聴いてくれ。きっと欲求不満を吹き飛ばしてくれるぞ！

曲のタイトルがイイんだ。「ギースにしょうゆ」だとか「ギースにちゅうして」とかタイトルから曲の感じが想像できないのがスゴイぞ。聴けば「あ、あの曲だったのか」とわかると思うけど。なぜにこんなタイトルなのか…謎。

それになんといってもギース役の声優、コング桑田さんの渋い声。しびれますよ～。ボイスコレクションも入っているので、今までギース様が登場したゲームでのお声がいっぺんに聴けてしまうのだ。う～ん、これこそまさに悪の親玉ボイスって感じ…。

なお、ジャケットイラストは夏元雅人氏によるオリジナル書き下ろし。楽しみだね。

ギースのすべてがつまったこの一枚、ファンならずとも一度は聴いてみよう。きっとギースのとりこになること間違いなしだ!!

ディレクターノーツ

今回のSNKキャラクターズサウンズコレクションは、あの悪の帝王"ギース・ハワード"の登場です。

『餓狼伝説』の登場以来、常にそのクールな悪の美学により人気を集めてきた彼ですが、あまりその素顔は明らかにされませんでした。

今回のアルバムでは、そんな彼の内面にも迫るため、自叙伝風ドラマを4編挿入し、また、SNK開発者によるギース像をインナーに掲載しました。曲の方も新たに収録したギターによるMellow Ver．を収録。

今までとは一味違った、どこか悲しげな曲調が、さまざまな思いをあなたの胸に甦らせることでしょう。

SNK Characters Sounds Collection Vol.3
ギース・ハワード

SNK新世界楽曲雑技団



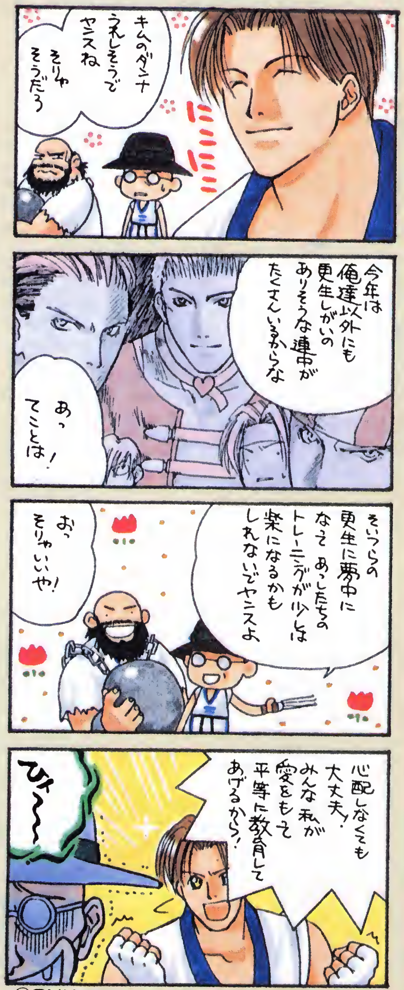
●8月20日発売
¥1,529
CD:PCCB-00275
発売元:ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典:スーパーピクチャーCD

NEO・GEO FREAK

読者プレゼントコーナー

月刊4コマFREAK

作・画／坂崎拓海





1 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ポスター／5名（SNK）



2 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 ネオジオCDソフト／5名（SNK）



3 マジカルドロップIII ボールペン／3名（データイースト）



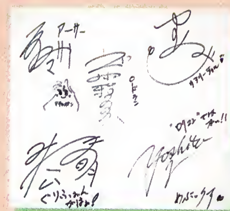
4 マジカルドロップIII きんちゃく袋／3名（データイースト）



5 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ムービングペット／2名（SNK）



6 生駒治美 サイン色紙／5名



7 ティンクルスタースプライツ 声優色紙／3名（ADK）



8 サイトロン特製オリジナルCDポーチ／5名（サイトロン&アート）

応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函して下さい。締切りは9月9日必着。発表は11月号（10月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク7月号プレゼント当選者発表

①ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 CDソフト
芳賀智之・茨城県／花城愛美・沖縄県／佐々木孝徳・東京都

②SNKポストカードセット
溝口学・長崎県／野口大輔・千葉県／南野健太・三重県

③サムライスピリッツ天草降臨 ナコルルステッカー&真説サムライスピリッツ武士道烈伝 3連ジャケットシール
井上真衣・滋賀県／津田将一・宮城県／関本英史・愛知県／樋口幸典・岡山県／鈴木実・群馬県／倉本紗希・香川県／安倍聡・宮城県／小堺美菜子・栃木県／岡村達也・愛媛県／佐藤正弘・福島県

④真説サムライスピリッツ武士道烈伝 ポスター
西村郁美・京都府／軽部明子・岡山県／鈴木儀人・宮城県／穴澤正樹・千葉県／砂田陽子・富山県／佐藤亜耶佳・静岡県／田中高正・千葉県／石井大貴・神奈川県／山崎悦子・千葉県／村田裕仁・神奈川県

⑤ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 キーホルダーセット
田中玉美・愛知県

⑥BREAKERS CDソフト
小川貴紀・埼玉県／金阪博・島根県／浅井健太・大阪府／田中陽子・京都府／天利智・神奈川県

⑦ティンクルスタースプライツ 音楽CD
原美登里・福岡県／長橋瞳・新潟県／田中彰一・愛知県

⑧京バッチ
古橋恭平・群馬県／来摩由美子・千葉県／古川加奈子・東京都／安田弘美・秋田県／金城一馬・大阪府／橋口智謙・福岡県／神原さくら・兵庫県／大野鉄盛・千葉県／五十木陽子・群馬県／佐々木まゆ・広島県

白井影二イラストプレゼント当選者発表

平沼義之・秋田県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

NEO·GEO FREAK 10月号予告

次号は9月9日発売　定価590円（本体562円）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

全キャラ対人戦攻略&連続技

幕末浪漫 月華の剣士

キャラクター紹介&画面公開

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 妖花慟哭之章

サムライスピリッツ〜侍魂〜

システム紹介

◆特集1
ネオジオハード&ソフト全国取扱店一覧

◆特集2
ネオジオ特選裏技集'97〜Vol.2

◆キャラクターテキスト
覇王丸
（サムライスピリッツシリーズ）

◆ネオジオ・ボスキャラ列伝
Mr.BIG
（龍虎の拳）

◆声優連載コラム
生駒治美〜碧い砂時計
安井邦彦〜遊びは終わりだ!!
野中政宏〜へへ、燃えたろ？

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK　9月号
第3巻第9号　通巻第28号
1997年9月1日発行（毎月1回・1日発行）
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170　東京都豊島区東池袋3−7−9
出版営業TEL03−5992−2051
広告営業TEL03−5992−2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112　東京都文京区水道2−13−12 SKビル202
TEL03−5395−6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●デスク／田原節子，新井正信，平田政憲
●編集スタッフ／片桐誠，稲葉祥子，蒲地美樹，林由貴恵，森さくら，片山恵子，大島ゆり子
●攻略スタッフ／ジェイケイ，修羅騎士　鷹，モリスケ，蒼炎闘士ゆーち，DSP−たろりん，奥女中秀麿，リトマス兄弟
●制作スタッフ／鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY　GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），根津修一，松永一美，村木哲雄，渋川賢司，早川知代子，APO DESIGN，小野真由美
●サービス部／脇田明美
●広告営業部／小串紀博，印牧利昭，小林邦秋，内野与幸，葛西紀子，占部啓介，小林幹尚，梶敏也，織田倉啓，奥田雅弘，作花範男，中川真理子

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！編集後記

●自然消滅した夏休みの日数を数えることほど、虚しいものはない。そういえばこの会社に入ってから、１日として“夏休み”なるものを取った記憶はないのだ。今年もなぁ…。　（勝俣）

●合い言葉は○○○○○！　仁花といい小澤といい筑波といい、りん（林）様と大暴走中!!　ふふふ…。ライブには行けなかったけど今ちょっと幸せ♡　求ム同志！　死なば諸共…。（田原）

●社のチョーカーに対抗してスナフキンのペンダントをゲット。しかし髪をソフトパンクっぽく切ったつもりがボク扱いされ轟沈。あ、消えたキャラのリードは機械魚さんに捧げます。(新井)

●今月はとにかく死亡。いろんな仕事が重なってダウンしてしまった。ま、そこは青春という名のエネルギーで持ちこたえたけどね、へヘン！　ではカープの優勝を願ってお休み〜。(平田)

●たばさぁ〜、“イカズゴケ”ってなぁに〜？　ソレって、新種のコケか何かなのぉ〜？　そういえばさぁ、アナタって“虫”が大嫌いだったわよね〜。うふふ。気をつけてね〜♡　（稲葉）

●最近のヒット。青竹、着流し、畳の目。畳は新品限定♡　暑いのは大っきらいだけど、この三種の神器のおかげで夏を満喫できそうだ。いやぁ、日本人に生まれてよかったのぅ。（蒲地）

●ピカチュウ激ラブ♡　いやマジかわいいよ♡　でも、今のツボはやっぱり花郎♡　仁花について考えつつ幸せに浸る日々。　そしてシンクロ率200%のたばるんと合い言葉♡　ウフフ♡（林）

●ウソツキは大キライだけど、そんな人を未だに信じてる自分にはもっとムカつく。戻らない時を悔やむ日々。もっと大人にならなくちゃね。とりあえずみんな、飲みにいこうよ〜。（森）

●武士道烈伝はガルでクリア。それなりに楽しんだよ。もうすぐSRWF発売。今度も私のサイバスターは最強かな♡　最近みんなして大暴走中なのは暑いせい？　気をつけてね。（片山）

●ねこ？　ウィ。犬でなくて猫に鞍替え、しかしゲーセンいけないので、まったく上達しないっス。ぼやぼやしてたら'97とマーヴルもロケテはじまってるし、なんだかにゃあ。　（大島）

●'97ってエキストラで遊ぶ人いるのかな？　アドヴァンストの方が圧倒的に面白いと思うんだけど…。そうそう、発売日に入手したFFTを１月遅れで開始。リセットしてます。　（JK）

●セイバーでリリスを始めたが、皆の視線が冷たい。別に容姿を見てやり始めたわけじゃないのに「やっぱりそういう奴だったんだな」とか言われて寒いです。面白いのにな。（モリスケ）

●つーか、先月のつづき。夏のコミケにも出すみたいです。
'97は面白いんだけど…必殺技が暴発しまくるといったイヤな部分もある。もぉ〜ホントに頼むよ。　（鷹）

●おっほぉ〜♡　楽しんでる？　おとなしく寝てれぇ！　調子コイてんじゃねーぞぉ〜いたみん！　すぐ終わるからよぉ！　よっと、喧嘩が強い上にお・と・こ前♡　俺って何？（ゆーち）

●緑だよ緑。単色。壁とミドレンジャーでマナ増強。エルフをサクって大地の力先生とホームランドのオバヤンを出すのじゃ。97はリョウをゲットしてウハウハ。チョップ万歳。（DSP）

●う〜ん。かわいいですね、ピカチュウ♡　今日、仕事帰りにぬいぐるみをゲットしに行きたいと思います。…でも本命は、永遠にアンディなの♡　友人によく変だといわれますが。(脇田)

緊急発表!!

なんと、ネオジオフリークの姉妹誌が出るゾ!! その名も『ガールズフリーク』(Girls Freak)だ!

『ガールズフリーク』は、可憐な少女キャラクターをフューチャーした“ガールズゲーム”の専門誌。

ありきたりの紹介記事に満足できないキミたちのために、インタビューを中心とした独自の情報を提供していくゾ。

当面は年4回のペースで発売していくので、ネオジオフリークともどもヨロシクね。

発刊号／9月18日発売!!

◆発刊号の巻頭は、イマジニアが今回新たに立ち上げる“イマディオ”ブランドの大特集。イマディオブランドの全容をはじめ、あの『EVE burst error』に続く同社のマルチサイトアドベンチャー第2弾『DESIRE～背徳の螺旋』や『メルティランサー　Re-inforce』などを、インタビューを盛りこみながら徹底解析する！　また『スーチーパイアドベンチャー　ドキドキ♡ナイトメア』、『きゃんきゃんバニー・エクストラ』といった新作・話題作なども、独自の視点から分析・紹介していくゾ。さらにあの『銀河お嬢様伝説ユナ』シリーズのキャラクターデザインでおなじみの明貴美加先生をはじめ、人気声優やメーカー各社の開発&制作者へのインタビューなど、内容ももりだくさんだ。

Vol.2／12月12日発売!!

◆Vol.2の巻頭は“エルフ特集”。話題作『この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO』、そして『野々村病院の人々』や『下級生』などを通じて、同社が生み出すタイトル群の傾向・魅力を分析していくゾ。さらにもうひとつの特集は、発売前から大反響を呼んでいる『センチメンタル・グラフティ』。こちらもその魅力の秘密をあますことなく伝えていくので、お楽しみに！

判型：AB判／頁数：132P／予価：本体 880円＋税

発行：株式会社　芸文社

月刊ネオジオフリーク編集部責任編集による
ムック・書籍発行のお知らせ

KOF'97のグラフィックが豪華装丁の完全保存版に!!

KOF'97キャラクターブック　8月23日発売予定



●判型:A4/頁数:160P/予価:本体1800円+税
◆各キャラの通常技、特殊技、必殺技、超必殺技の他、ダウン回避、パワー溜め等のシステム系動作、さらに設定原画、開発インタビュー、キャラボイス、オープニンググラフィック、ステージグラフィック等を収録。装丁も豪華で、保存版として最適の1冊。

◆京、庵、ちづるの3人が織り成す「宿命の炎」(仮)、京と真吾にスポットを当てた学園ドラマ風ストーリー「ボディが甘いぜ!!」(仮)、オロチとしての自分を全うする社を描く「星を射る者」(仮)、マリー、ビリー、山崎の3人の思惑が入り乱れる「BLUES」(仮)、怒チームにちづるを絡めた「バリケード」(仮)の5話を収録。文は臼井之英、藤紀一之、倉田三世他、イラストはRURUと桜城やや。
●判型:新書判/頁数:208P/予価:本体860円+税

KOF'97の小説5話を収録したアンソロジーノベルス!

KOF'97〜アンソロジー　10月15日発売予定

※内容は都合により変更になる場合があります。

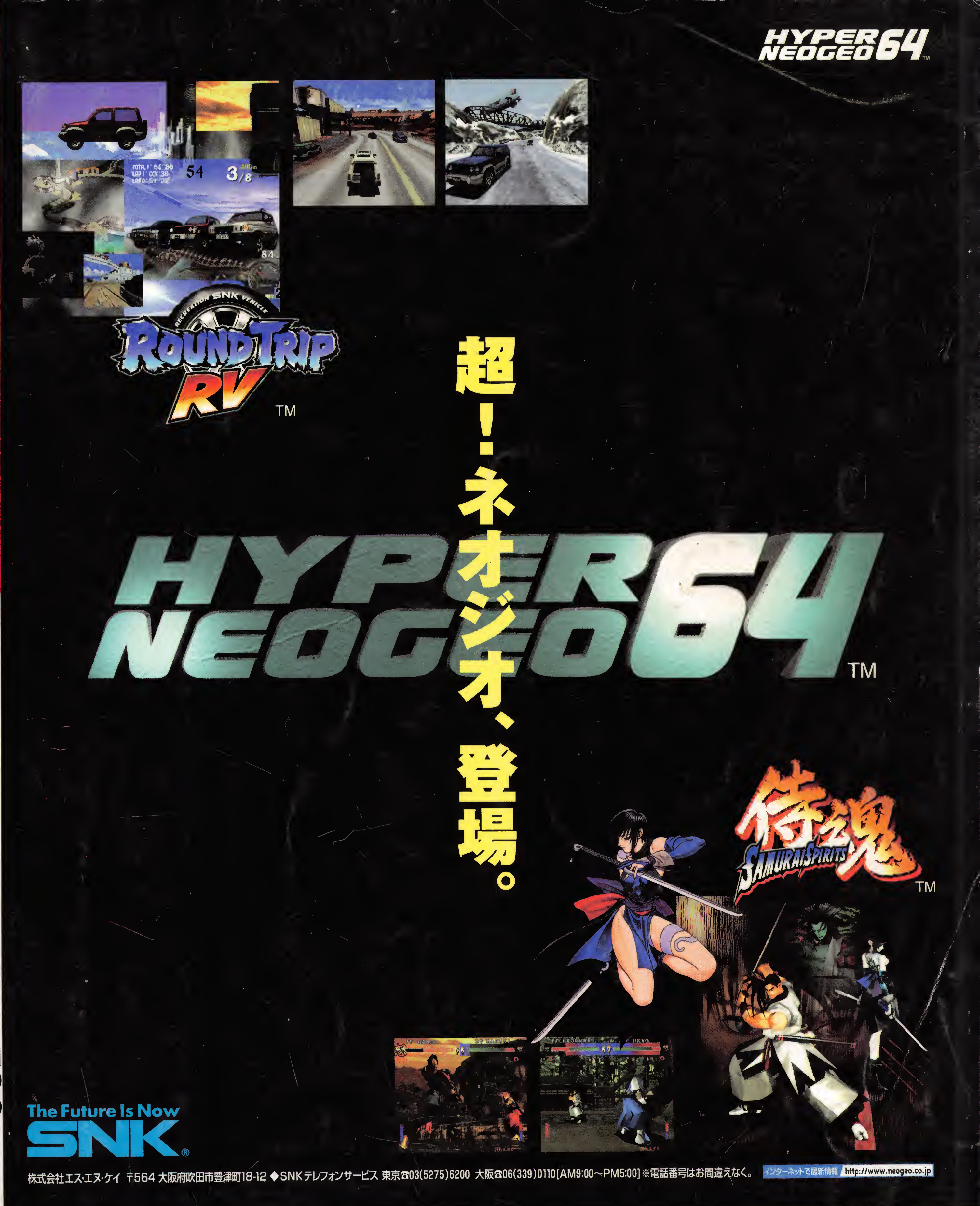
制作・編集：月刊ネオジオフリーク編集部　発行：株式会社　芸文社

月刊ネオジオフリーク9月号 KOF'97対人戦ワンポイント講座 SNK公認NEO・GEOオフィシャル情報誌 芸文社

月刊ネオジオフリーク NEO·GEO FREAK 1997年9月号

発行人／中西吉永　編集人／勝俣　篤　発行／株式会社　芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3－7－9　☎03・5992・2051(営業)　☎03・5395・6314(編集)
1997年9月1日発行（毎月1回・1日発行）　第3巻第9号　通巻28号

定価590YEN［本体562yen］　芸文社



雑誌07225-9　T1107225090591